平成元年7月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第7号(通巻28号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
7
/JULY/390YEN
●NEW
アンデッドライン／ミッドガルツ
カオスエンジェルス
マイト・アンド・マジック2
T&Eマガジンディスクスペシャル№2
リップスティック・アドベンチャー
めいず君／ガンシップ
ホワッツマイケル
秘録 首斬り館
ディスクステーション5号
●LIST
ゲームプログラム10本!
●㊙情報満載
〈天九牌とラスハゲのファンタジーランドなど〉
ゲーム十字軍
●ATTACK
激突ペナントレース2
プロ野球ファミリースタジアム
スーパー大戦略／時空の花嫁

SONY
伝授
DEN JU
諸君、クリエイティ
ゲームプログラミングの術
我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。
第1部 ゲームプログラミングツール内のスプライトエディターを用いよ。
我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。
第2部 駆使せよ、グラフィックキャラクターエディター。
次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。
第3部 グラフィックエディターを大活用だ。
「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。
DEMEROON
HIT SPACE KEY
第4部 サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。
FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。
第5部 完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。
かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。
MSX-BASIC Version 3.0 文法書
HIT BIT
クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC文法書」

# ブパソコン3大秘術である。

## プリントの術

### プリントショップII MSX版を活用せよ。

**操作は簡単。すべて選択式である。**

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

**表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。**

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

**オリジナルイラスト作成、可能だ。**

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

**作品派?実用派?2種のリボン。**

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
# プリントショップII
THE Print Shop

MSX2 2DD×2

HBS-BO14D 標準価格12,800円(税別)

C 1989. Sony Corporation
C Broderbund Japan

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

## ワープロ&ハガキの術

### 機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラク だ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
# 文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-BO12D 標準価格6,800円(税別)

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

### 葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
# はがき書右衛門(かきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-BO13D 標準価格7,800円(税別)

©Sony Corporation.

## 秘術マスターのクリエイティブマシン

FOR CREATIVE MIND つくる心をひろげる。

1 ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2 日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。3 FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。今まで通りPSGももちろん装備。4 まさに自然画モードである。1.9万色の自然画再現。5 もちろん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン
# F1XDJ

MSX2+

HB-F1XDJ 標準価格69,800円(税別)

It's a Sony

MSX界の実力機だ!

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

ついにカラー印字である。

1 プリントショップIIと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ、6種の書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合かあります

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。

● MSXはアスキーの商標です。●お詫び…弊社より発売を予定しておりました「Membership Golf」は、都合により、発売を無期延期とさせていただきます。

SONY

# 多彩な名作に、感謝と感激!!

全国の皆さん、ソニープログラミングコンテストに力作を応募してくれてありがとう。期間中、応募総数は実に428作にのぼりました。ソニーのゲームプログラマー、デザイナー、企画担当等のスタッフによる厳正な審査を行ない、このほど以下の各賞が決まりました。受賞者にはトロフィー、HIT BIT商品モニターの特典、オリジナルスタジアムジャンパーが贈られます。また選にもれた応募者の中から、抽選で300名様にオリジナルスタジアムジャンパーをお送りします。

## 発表! ソニープログラミングコンテスト

### 小林ツクロウ君部門
### ベストHIT BIT賞作品「A SOLDIER OF FORTUNE」

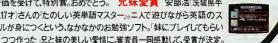
おめでとうございます。受賞作は松浦富士男(25才)・優貴子(29才)夫妻(山口県下関市)製作のRPGゲーム『A SOLDIER OF FORTUNE(傭兵)』。傭兵タイガーが主人公のゲーム。審査員一同「とにかくRPGとして文句無し。」との声があがったソフト。F1XDJ付属の〈ツールディスク〉を縦横無尽に使いこなし、「傭兵タイガー」の戦いを描く画面構成、ストーリー展開、タイトル画面の音楽も迫力満点。さらに、ほとんどプロなみのマニュアルまで付いており、他を寄せつけず堂々の受賞。奥様がシナリオ、グラフィック、音楽を担当すれば、ご主人がプロ

グラムを組む、というMSX夫婦愛にスタッフ一同感動しました。
松浦夫妻のお話によると、二人はなんと恋人時代からのMSXファン。平日の夜はプログラムづくり、週末は二人で釣りに行くなど常に二人三脚。受賞作は優貴子さんがシナリオ・キャラクター・マップ・グラフィックス・サウンドを、富士男さんがプログラミングを担当。「スムーズなスクロール、データロード時間の短縮、ストーリー展開に苦労」し、時にはケンカしながら作り上げたとのこと。まさに夫婦愛の結実ソフトと言えましょう。

### 一般プログラム部門

**準HIT BIT賞**
沢田広正(埼玉県東松山市、16才)さんの『APPLE DON』。スライムをカーソルで動かし、リンゴ同士をぶつけて画面上の全てのリンゴを消す、といったパズルゲームで、なかなか難しい。画面全体のカラー発色の優れている点も評価のポイントとなった。

**準HIT BIT賞**
もう一作は、小嶋法晴(神奈川県相模原市、20才)さん等の『がんばれ花美さんPART 2』。敵の待ち伏せる2ステージを駆け抜けて、「PANDORA」を破壊する3Dシューティングゲーム。3D画面がきわめて完成度が高い点を評価した。

**特別賞　テクニカル賞**　薄葉紀明(東京都町田市、19才)さんの『サタンドーム』。魔龍を倒す戦士のシューティングゲーム。操作性の調整が抜群な点、戦士が敵を突くときのタイミングのリアルさ、が受賞理由。**11才大物賞**　五十嵐良雄(青森県弘前市、11才)さんのRPG型シューティングゲーム『DAKO DAKO』と『KAN KAN II』。なんと最年少応募者なのに力作を2作送ってくれた。11才にして、漢字BASICや横スクロールなどMSX2+を自在に活用。大物になるだろうとの評価を受けて、特別賞。おめでとう。**兄妹愛賞**　安部浩(茨城県牛久市、17才)さんの『たのしい英単語マスター』。二人で遊びながら英語のスペルが身につくという、なかなかのお勉強ソフト。「妹にプレイしてもらいつつ作った」兄と妹の美しい愛情に、審査員一同感動して、受賞が決定。

### アイデア部門

**ベストHIT BIT賞**　山田雅人(宮崎県宮崎市、15才)さんの『トップドッグ3Dスペシャル』。レーシングゲーム(ロードレース)のシナリオで、約4ヵ月をかけて詳細なゲーム内容をまとめてくれた。BGM、キャラクター、レースコースの指定等にも細かい配慮が見られる。大作である、題材が良い、資料が豊富で良く調べてある、などの点が評価された。**準HIT BIT賞**　杉本作之助(神奈川県川崎市、19才)さんの『全国ネットパソコン通信ゲーム案』。シミュレーション風RPGゲーム『宇宙大作戦』を、一ヵ月4回のエントリーで楽しもうというプラン。「週刊誌でも見るように、毎週一回ゲームが出てくればいいな。」という夢のある考え方、自分が操作しないという発想、新しさが高く評価された。

今回次の部門には該当作がありませんでした。小林ツクロウ君部門「準HIT BIT賞」、一般プログラム部門「ベストHIT BIT賞」。

## オドロキの名作を生むパワーだ。

ベストHIT BIT賞『A SOLDIER OF FORTUNE』の原動力もむろんXDJだ。たとえば松浦夫妻はXDJ付属の「ゲームプログラミングツール」や、「ゲームプログラミング解説本」・「BASIC解説書」・「BASIC文法書」の3冊のマニュアルを大活用。主人公タイガーなどのキャラクターやグラフィックスを創造した。そして「FM音源」で感動的なタイトル曲を作ったわけだ。さらに「日本語処理機能」、「横スムーズスクロール」もXDJならでは。こんどは、君がオリジナルゲームをつくる道を開いてくれるだろう。

クリエイティブパソコン MSX 2+ F1XDJ
標準価格69,800円(税別)

グラフィックエディター・スプライトエディターなどがはいったF1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属。3.5インチ(FDD)内蔵。プログラミングの楽な独立10キー。

クリエイティブパソコン MSX 2 F1XDmk2
HB-F1XDmk2　標準価格49,800円(税別)

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区 ソニー(株)カタログ MF へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSX・FAN 7 CONTENTS 1989 JULY

㊟記事中の価格は特に断りのない限り税別です。

本書に関するお問い合わせは ☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

激突ペナントレース2
コナミ
☎03-264-5678
7月発売予定

| 媒体 | (ROM) |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 64K |
| セーブ機能 | ディスク/新10倍 |
| 価格 | 未定 |

プロ野球ファミリースタジアム
ナムコ
☎03-756-2311
6月下旬発売予定

| 媒体 | (ROM)(FM) |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2+専用 |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 7,800円 |

## 個性派野球ゲーム2本を6つのポイントで徹底チェック!

プロ野球は、セ・パともに激しい序盤の首位争いが続いていて、目を放せない状態だが、ここにきてMSXの野球ゲーム2本が激しい戦いを展開しそう。ナムコのMSX版『プロ野球ファミリースタジアム』と、2代目『激ペナ』ことコナミの『激突ペナントレース2』の2本が同時期にその姿を現そうとしているのだ。

かたや、ファミコン界に野球ゲームのブームを巻き起こした元祖『ファミスタ』の最新MSXバージョン、かたやMSXユーザーに激ペナフィーバーを巻き起こし、エディットしたチーム同士による全国大会まで行われた『激ペナ』の第2弾。

「これは、黙っておれん/」というわけで、Mファンの特別野球ゲーム捜査班は、制作途中のナムコ、コナミ両社に潜入、気になるこの2つの新作の情報を徹底的に収集、分析に成功、ひとあし早くこの注目作2本を誌上対決させることにした。

それぞれ、機能は似ているものの個性も十分。それぞれのプロフィールから、球場システム、ピッチング、バッティング、フィールディング、ベースランニング、ペナントレースモード、チームエディット、それから秘密秘密の機能まで、もうすっかり、完全に比較検討してしまうのだ。どちらのソフトにしようか迷ってる人はもちろん、どちらかを買おうと決めている人も必読の情報満載なのだ/

※『ファミスタ』のほうはMSX2+専用だが、MSX2版も発売予定という。発売時期などは未定。


両ゲームとも写真は開発中のものです

## プロフィール

# 激ペナ2

## MSX野球ゲームの王者がバージョンアップ!

『激ペナ2』は、いまさらいうまでもなく、あの『激ペナ』の弟というか、子供というか、とにかく2代目だ。

『激ペナ』が登場したのが昨年の5月。発売直前にMSX各誌をはじめ各パソコン誌を招待しての、コナミ主催による『激ペナ大会』が主催され、大フィーバーのきっかけになったのだ。各誌がチームエディットしたチームでトーナメント戦が行なわれたわけだが、その大会で、成績がいまー歩、思わしくなかったMファンチームは、敗退の原因は、チームエディットにあり、と判断。究極のチーム作りに励むと同時に、読者からの参加チーム同士を、ウォッチモードで戦わせるという新趣向で全国のファンを興奮のドツボにたたきおとしたのは、知らない人はいないはず。

それから、1年余り。『激ペナ』が、さらにパワーアップして『激ペナ2』になったのだ。

どこがパワーアップしたのかというと、まず最大の弱点といわれていた打った瞬間の画面の暗転と、やはり暗転して画面切り替えになっていた左右方向のスクロールが改善されたこと。打った瞬間の暗転はあるが、ごく短いものになっている。左右方向のスクロールは、まったく暗転なしの、要するにずーっとつながっているわけ。これで、ゲーム運びがよりスムーズになるのは決定的。球場は、それぞれ特色のあるドーム型のたまごスタジアムと、野外のみどりスタジアムの2つ。

➡前作は序章にすぎなかったのか?!

⬆球場選択画面

⬅これが、ドーム型のみどりスタジアム。両翼が深い

# ファミスタ

## ファミコンの人気ゲームがMSXに殴りこみ!

一方の『ファミスタ』は、MSXユーザーにとっては、全くのニューソフトだが、歴史は『激ペナ』より古い。ファミコンで最初に『ファミスタ』が発売されたのが、1986年。超がつく人気で、選手データをアップデイトした、1987年度版が翌年、そして昨年1988年には、決定版ともいえる、1988年度版が出た。その後PC-88VA版の、『ファミスタ』が出てファミリーを増やした。今度の、MSX版『ファミスタ』は、基本的にこの88年度版がもとになっている。88年度版の主な特徴は、守りにエラーとファインプレーが加わったこと。ボールを追い、落下位置にいればボールは取れるのだが、ときどきランダムでエラーする。これは、上級者同士の戦いになると、フライを落とすことがなくなり、よほど難しいフライでないかぎり緊張感が続かなくなってしまうのを防ぐために作られたものらしいが、賛否両論あることも確か。そこで、MSX版では、2つの球場のうちドームではエラーなし、青空球場ではエラーあり。という折衷案になった。

ファインプレイはあと少しで取れるボールにスライディングキャッチやダイビングキャッチができるようになっている。もちろんこのファインプレイ、うまくすればヒットをアウトにできるが、失敗すると単打を2塁打、3塁打にしてしまう危険と背中合わせ。より、スリルがあるというわけだ。でも、三遊間を抜けるか!? というあたりを処理したときなどは快感だ。

➡実質的には「89年度版」といわれているMSX2+版『ファミスタ』

⬆球場選択画面

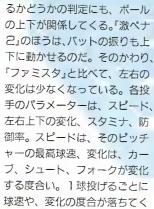
⬅大リーグ式に勝負がつくまでゲームが続くドーム球場

FAN SCOOP

## ピッチング
### 右に左に曲がる球。バッターを惑わす楽しみは、どちらが上？

## 激ペナ2

『激ペナ2』と『ファミスタ』でもっとも違っているのがピッチング。ピッチャーが、ボールを投げてバッターが打つというのは変わらないが、投げるボールに差がある。

『ファミスタ』が、フォークボールのほかは、たての変化がないのに対し『激ペナ2』は、左右の変化と同様にたてにも変化させられる。バットがボールに当たるかどうかの判定にも、ボールの上下が関係してくる。『激ペナ2』のほうは、バットの振りも上下に動かせるのだ。そのかわり、『ファミスタ』と比べて、左右の変化は少なくなっている。各投手のパラメーターは、スピード、左右上下の変化、スタミナ、防御率。スピードは、そのピッチャーの最高球速、変化は、カーブ、シュート、フォークが変化する度合い。1球投げるごとに球速や、変化の度合が落ちてくるが、スタミナがある選手はその度合いが少ない。防御率がいい選手は、ミートされたとき長打になる確率が低い、などなど。

『激ペナ2』は、経験値というのが加味されほかの数値を微妙に左右するようだ。

ホームプレートめがけて力いっぱいに投げ込む

ピッチングフォーム
左右上下投げの4種類

低め　低めをつけば、長打の危険は少ないか？

高め　途中からホップするように高めにコントロールできる

カーブ　曲がり方は、パラメーターと乱数できまるのだ

シュート　自分のピッチャーがどのボールを得意とするかを頭に入れて

## ファミスタ

『ファミスタ』のピッチングは左右の変化とスピード、それから決め球と呼ばれる変化球を使い分けるのがポイント。上下の変化はフォークが落ちるだけ。そのかわり左右の変化はかなり激しい。投手によって、カーブ、シュートの曲がり具合が決まっているのだが特に曲がるピッチャー、例えばオールドボーイズの「すぐる」(昔のガイアンツのえがわ」だ)などは、曲がり過ぎて、簡単にデットボールにしてしまうし、バッターの後ろを通すボールも朝飯前。これは速球でも決め球でもない場合。カーブもシュートも両方強力なピッチャーの場合カーブシュートとかシュートカーブといった珍妙なボールも投げられる。これは、一度カーブで曲げておいて、ストライクゾーンに入れると見せかけてベース手前でシュートさせて再度外すという高等ワザだ。もちろん、この手のワザを使えるのはごくわずか。フォークは落ちる球だが、『ファミスタ』の場合ホーム直前で、地面でワンバウンドする。これは、打てない。フォークを指定しても、落ちないこともあり、球速が遅いぶん打ってくれといわんばかりの絶好球になる危険もあるのだ。

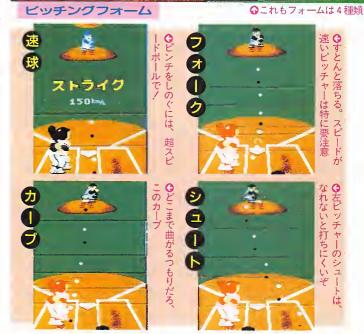
緩急の差をつけるのがポイント

ピッチングフォーム
これもフォームは4種類

速球　ピンチをしのぐには、超スピードボールで！

フォーク　すとんと落ちる。スピードが速いピッチャーは特に要注意

カーブ　どこまで曲がるつもりだろ、このカーブ

シュート　左ピッチャーのシュートは、なれないと打ちにくいぞ

# バッティング

## 豪快なフォームで長打を狙うか、ハーフスイングで渋くキメルか？

### 激ペナ2

バッティングに関しては『激ペナ2』は、前作と比較して変わっているところは特にない。もちろん打った直後の暗転が短いぶん豪快さが増して楽しめるようになっている。ピッチングのところで書いたが『激ペナ2』はボールの上下があるので、バットも上下させることができる。これで、ボールの高さに合わせるわけである。これが合わないと空振りしたり、ボールをする程度にしか当たらないということに。

バッターのパラメーターは、打率と本塁打数の2つ。走力もあるがそれは、「ベースランニング」のところで触れることにする。打率の大きい選手ほど、良く打てる。これ、当たり前。どういうしくみになっているかというと、バットの芯に当たると打球は遠くまで飛んでいく。あるいは、打球が速くなる。とにかくボールの勢いが良くなるわけ。打率の高いバッターは、この芯の部分が広いと考えればいいわけだ。逆の場合も同様、打率の低いバッターほど、真芯に当たらないときちんと飛んでくれない。本塁打数は、打球の伸びに関係してくる。

もちろん、選手がいくら良くてもバットのスイングが遅れたり速すぎたりすればいい当たりにはならないし、ボールがバットに当たる位置も芯に近いに越したことはない。

豪快に振り抜いて、フェンス越えを目指そう！

ハーフスイングは禁物！

豪快！

バッティングフォーム

拡大画面では、どんな当たりも良く見える

バットを途中で止めればバントになる

バントしやすいのは便利

当たると、ヘルメットで豪快にはねかえる

デッドボール！

### ファミスタ

『ファミスタ』のバッティングは『激ペナ2』と比べると、フォーク以外のボールの高低がないぶんかなり単純。ひところのバースはワンバウンドのボールでもホームランにできるといわれていたが、『ファミスタ』ではフォークがきちんと落ちれば絶対に打てない。要するに、バットの高低はコントロールできないのだ。バッターボックスで左右に動いてボールを打ついい位置を決めるというのは、『激ペナ2』と同じ。『激ペナ2』と違うのは、ハーフスイングができること。バットを遅らせぎみに出して、途中で止めると、ちょっと巨人の篠塚や、西武から巨人に入った白幡のようなちょこんと当てただけの流し打ちができる点。もちろん、いつもライト前(右バッターの場合)に打てるわけではないが、足の速い左バッターなら、ぼてぼてのショートゴロを狙って、このハーフスイングをすると、内野安打になる確率が高い。パラメーターは、打率と本塁打数。打率が高いほど、ヒットになる確率は高いし、バットのどの部分に当たっても、そこそこ飛んでくれる。そればかりか、ボール球でも、ぎりぎりのはスコーンと打ち返すこともできる。本塁打数が多いほどボールは伸びやすい。1試合に2人「バットが振れている」選手がいて、この2人は本来のホームラン数に20を足した数のホームラン数になる。7回のラッキーセブンには、全選手がこの状態。

コンパクト！

バッティングフォーム

本当は痛いデッドボールも、ゲームならラッキー！

デッドボール！

引っ張るか、流すか、それが問題だ！

**左バッターで足の速い選手は内野安打をかせげ！**

流し気味にバットを出し

ぼてぼての内野ゴロ

1塁セーフ！

## フィールディング

# 送球ミスの『激ペナ2』、エラーとファインプレイの『ファミスタ』

**激ペナ2**

ピッチング、バッティングとともに野球で大事なのが守り。どちらのゲームにしても、初めてプレイしたときに外野フライが全然捕れなくて、ポロポロ点を入れられることからも明らか。『ファミスタ』も『激ペナ2』も守りでやらなくてはならないことはほとんど変わらない。フライを捕ったり、ゴロを捕り、送球する。問題はやろうと思ったこと、あるいはやれると思ったことがうまくできないとき。つまり、コンピュータが仕組むエラーだ。『激ペナ2』の場合、これは送球のミスに出てくる。外野から、ダイレクトにホームに返球しようとすると、ボールがそれたりする。ゲームの場合、ベースに入った野手はベースを離れないので、これをやるとピッチャーなどが捕りに行かねばならず、失点につながる可能性大なのだ。

↑うってつけの併殺コースだ！

↑背走！　ボールはなおも伸びる

↑１塁線、３塁線は長打コースだ

**ファミスタ**

『ファミスタ』は『激ペナ2』のような返球のエラーは少ないが、キャッチングのエラーが出る。フライでもゴロでも、捕れる位置にいても、ぽろっと前にこぼす。それだけならまだいいが、ほんの一瞬だが、そのままで動かなくなる。すぐに拾って送球したいのにそれができない。チームによって起こる確率が多いとか少ないとかいわれているが、全くのランダムのようだ。2アウト満塁のときの高ーく上がったショートフライをエラーしたりすると目も当てられない。逆にファインプレイというのもある。これは、ジャンピングキャッチとスライディングキャッチの2つ。ジャンピングキャッチが有効なのは、ショートの頭上を越える当たりなど。スライディングキャッチは、センター前にもう一歩で捕れそうなのを前に突っこんで捕るもの。

↑内野ゴロでピンチ脱出だ！

↑１塁手が捕るかどうかで大違い

↑ライト、センター間をまっぷたつ

## ベースランニング

# ランナーの足VSキャッチャーの肩！ 手に汗握るクロスプレイを！

**激ペナ2**

野球を見ていて面白いのは、ホームランや3塁打などの長打や華麗な守備、とさまざまだが盗塁も野球の醍醐味だ。ピッチャーのモーションを盗んで2塁を奪う。このスリルがたまらない。『激ペナ2』でも盗塁ができる。この場合スタートがあまり速いと牽制球を投げられるし、遅いとキャッチャーからの送球でさされてしまう。このときに関係してくるパラメーターが走力で、高ければ足が速い。バッティングは、いくら数字がよくてもランダムの要素が大きいので、いつもヒットが打てるとは限らないが、走力は一定。だから、バントや、ゆるい内野ゴロで、内野安打がかせげれば、打率とは関係なしに出塁率は上がってくる。常に次の塁を狙う心構えが必要だ。

→ピッチャーのモーションを盗め！

**ファミスタ**

『ファミスタ』でも、盗塁は得点力の大きなポイントだ。人にもよるが、『激ペナ2』では、わりとバントがしやすいのに比べ、『ファミスタ』ではバントはちょっと難しい。ノーアウト１塁でも、きちんとランナーを2塁に進めるのは至難の業。へたをすると単純なセカンドゴロでおあつらえ向きのダブルプレイということになりかねない。そんなときに足の速いランナーなら盗塁を試みる価値がある。スタートは『激ペナ2』と同様。違うのは、キャッチャーの送球のスピードが、技によって違ってくること。これは言葉で言い表しにくいが、ジョイパッドのトリガーボタンと方向キーを同時に押すようにすれば速いボールが投げられるのだ。これをマスターしたプレイヤー相手には盗塁はむずかしい。

→速い送球に気をつけろ！

## ペナントレースモード

### 130試合の長丁場をのりきるには、強一い精神力が必要だぞ!

**激ペナ2**

『激ペナ2』の遊び方の基本ともいえるのがこのペナントレースモードだ。1チームから6チームまでが、それぞれの試合数を1試合から26試合の範囲で指定できる。だから最低は、2チームの1試合から、最高6チーム26試合の130試合まで。

今度の『激ペナ2』で改善されたのは、これまで例えば4人でペナントレースを始めてしまったら5人目が参加できるのはペナントレースが終わって、新たにペナントレースを始めるときだけだった。それが、今回のは、ペナントレース途中でも参加できるようになっている。

➡試合数は1から130まで選べる

もちろん、人間が1人で、残りはコンピュータに戦わせたり、全部人間で遊ぶこともできる。試合の結果は、ディスクにセーブしておける。

試合終了後、チーム順位が表示されるのは、本物のプロ野球と同じ。

ペナントレース以外では、人間同士が1試合を戦うVSモード、コンピュータ同士の戦いを見るウォッチモードがある。

エディットチーム同志で、チームの強さそのものを試すにはこれが1番、というわけ。また全国大会やろうぜっ/

**ファミスタ**

『ファミスタ』のファミコン版にはこれまでペナントレースモードはなかった。PC88VA版に唯一あっただけ。MSX版でも18チームの中から6チームを選んでプレイする計130試合のペナントレースモードがあるが、もちろん、コンピュータ相手、人間相手を選べる。これに関してはまだ制作途中なので、試合の後どのようなデータが出てくるのかははっきりしない。試合の結果や成績は、当然ディスクにセーブしておける。

➡粘りとがんばりで優勝を目指せ

他には、18チームのどれかを選んで残り17チームと順次対戦する勝ち抜きモードがある。これは、1度でも負けるとその時点でゲームオーバー。ファミコン版ではコンピュータ相手に遊ぼうと思ったらこれしかなかった。そのほかには、人間同士のVSモードと、コンピュータ同士のウォッチモード。『激ペナ2』の楽しさは、下でもふれているが、チームエディットにあると思う。『ファミスタ』で遊ぶ場合は、どのモードであれ各プロ球団に模したチームと選手を使うのがバランスもよく、楽しめる内容になっているだろう。なによりも選手への思い入れが楽しいのだ。

## チームエディット

### 『激ペナ2』お得意のチームエディット、『激ペナ2』一歩リードか?

**激ペナ2**

『激ペナ』の最大の楽しみは、チームエディットにあった。復習してみると、打者12人に関しては、打率、本塁打数、走力の3つのパラメーターと、右打ちか左打ちかを決める。打率は、最低が1割5分で、残りを17割の中から割り振る。ホームランは200本、走力は600の中から、それぞれ割り振る。

⬆先発ピッチャー選択画面

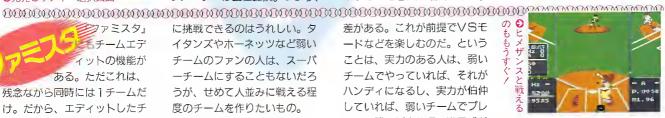
ピッチャー4人には、左右、上下投げを決め、スピードは540の中から防御力は990の中からスタミナは、200、カーブ、シュート、フォークはそれぞれ25の中から割り振るシステムだった。

こんどの『激ペナ2』では、パラメーターは上位互換。つまり、『激ペナ』のチームデータをそのまま使うことができる。といってもこの部分が全然進歩しないというのもさびしいなと思っていたらやはりさすがはコナミ。面白さを増すしかけは随所に。運やツキの隠しパラメーターを入れたりするとのこと。また、こんどは、ユニフォームの色も指定できる。そうそう、ピッチャーも6人に増えてるぞ。

⬆この画面は前作『激ペナ』のエディット画面。このデータもすっかり『激ペナ2』に移せる。過去の努力はフイにならないのだ。

**ファミスタ**

『ファミスタ』にもチームエディットの機能がある。ただこれは、残念ながら同時には1チームだけ。だから、エディットしたチーム同士の戦いは無理。だが、自分の作ったチームでプロ球団に挑戦できるのはうれしい。タイタンズやホーネッツなど弱いチームのファンの人は、スーパーチームにすることもないだろうが、せめて人並みに戦える程度のチームを作りたいもの。『激ペナ2』と違い、『ファミスタ』の場合、チームの総合力には差がある。これが前提でVSモードなどを楽しむのだ。ということは、実力のある人は、弱いチームでやっていれば、それがハンディになるし、実力が伯仲していれば、弱いチームでプレイして勝てばより深い満足感が得られるという仕組みになっているのだ。ほかのモードでも同じことがいえそう。

➡ヒメザンスと戦えるのももうすぐ!

緊急追加情報　現在は不明だが、『激ペナ2』にもファインプレイが加えられるらしい。『ファミスタ』の速い送球というのはファミコン版のスペック。MSX2+版でも加えられるということだが、サンプル版ではまだ判然としない。その他『激ペナ2』には数々の秘密の機能が隠されているそうだし、『ファミスタ』には、かなりの数の隠しチームが存在するそうだ。どんなものが隠されているのか、わかりしだいお知らせするからね。

# ファミスタ選手 データ大公開

## ガイアンツ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | はたはた | 3B | R | .304 | 12 | 8 |
| 2. | おかだき | SS | L | .266 | 6 | 9 |
| 3. | しのつた | 2B | L | .320 | 8 | 6 |
| 4. | はり | LF | R | .300 | 34 | 9 |
| 5. | くろます | CF | L | .310 | 28 | 7 |
| 6. | るる | RF | R | .256 | 20 | 9 |
| 7. | こめだ | 1B | L | .286 | 14 | 10 |
| 8. | かまくら | C | R | .240 | 10 | 4 |
| 代 | みもだ | | R | .250 | 14 | 12 |
| 代 | こうも | | R | .266 | 6 | 13 |
| 代 | すぐき | | R | .272 | 4 | 13 |
| 代 | なかま | | R | .268 | 12 | 13 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | まきはは | R | 2.90 | 148 | 8 | 2 | 2 | 40 |
| 先 | くわわ | R | 2.85 | 144 | 8 | 6 | 6 | 38 |
| 先 | みずも | R | 3.25 | 142 | 6 | 2 | 6 | 28 |
| 先 | かれい | R | 3.10 | 144 | 10 | 4 | 8 | 28 |
| リ | さかと | RU | 3.00 | 133 | 6 | 6 | 2 | 14 |
| リ | かてる | RU | 2.95 | 138 | 12 | 4 | 6 | 18 |

## ホイールズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | たかはび | SS | L | .266 | 2 | 15 |
| 2. | ちようち | 3B | R | .260 | 2 | 10 |
| 3. | ゆきたや | 2B | L | .302 | 10 | 17 |
| 4. | ぽんち | RF | R | .302 | 34 | 12 |
| 5. | ぱちよろ | 1B | R | .306 | 18 | 10 |
| 6. | やまだき | LF | L | .266 | 4 | 15 |
| 7. | おやしき | CF | L | .264 | 6 | 18 |
| 8. | いちかか | C | R | .262 | 6 | 6 |
| 代 | かたぴら | | L | .272 | 14 | 5 |
| 代 | やしろ | | R | .276 | 12 | 4 |
| 代 | ぴしはし | | R | .240 | 4 | 8 |
| 代 | かわしげ | | R | .230 | 6 | 6 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | えんぽう | R | 4.00 | 144 | 10 | 4 | 12 | 32 |
| 先 | にら | L | 4.30 | 136 | 6 | 12 | 8 | 38 |
| 先 | かけほた | R | 3.70 | 138 | 6 | 2 | 6 | 38 |
| 先 | さいほう | R | 3.50 | 142 | 8 | 6 | 10 | 28 |
| リ | おおもん | R | 4.20 | 140 | 8 | 6 | 10 | 14 |
| リ | なかやや | R | 3.85 | 146 | 8 | 4 | 6 | 22 |

## スパローズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | くりあま | CF | L | .290 | 2 | 12 |
| 2. | となりの | 2B | L | .260 | 4 | 14 |
| 3. | いけいけ | SS | R | .254 | 26 | 13 |
| 4. | ひぼさわ | RF | R | .278 | 28 | 14 |
| 5. | ぱあやん | 1B | R | .280 | 28 | 7 |
| 6. | すぎおら | LF | L | .272 | 22 | 6 |
| 7. | いちしげ | 3B | R | .224 | 6 | 10 |
| 8. | はたた | C | L | .232 | 6 | 5 |
| 代 | あらり | | L | .278 | 12 | 10 |
| 代 | さくらや | | R | .264 | 2 | 7 |
| 代 | すま | | R | .236 | 10 | 10 |
| 代 | わかなつ | | L | .290 | 8 | 6 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | おばにや | R | 3.50 | 138 | 8 | 6 | 4 | 34 |
| 先 | いとうふ | R | 3.55 | 144 | 8 | 6 | 6 | 38 |
| 先 | たかろ | R | 3.95 | 146 | 8 | 2 | 10 | 28 |
| 先 | なかもも | R | 3.65 | 138 | 8 | 4 | 8 | 30 |
| リ | みやもも | RU | 4.75 | 140 | 6 | 4 | 4 | 14 |
| リ | ぱあが | R | 3.15 | 142 | 8 | 6 | 10 | 16 |

## タイタンズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | しようの | CF | L | .254 | 6 | 16 |
| 2. | わあだ | 2B | R | .274 | 2 | 16 |
| 3. | おひるだ | 1B | R | .260 | 28 | 4 |
| 4. | おかげ | 3B | R | 274 | 22 | 12 |
| 5. | あゆみ | RF | R | .280 | 22 | 13 |
| 6. | やお | LF | L | .270 | 10 | 11 |
| 7. | きいど | C | R | .244 | 6 | 6 |
| 8. | ひらたい | SS | R | .276 | 2 | 8 |
| 代 | かなまり | | L | .240 | 4 | 12 |
| 代 | とまれ | | R | .252 | 4 | 9 |
| 代 | なたの | | L | .238 | 4 | 8 |
| 代 | やき | | R | .230 | 4 | 14 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | きいろ | R | 3.25 | 144 | 10 | 6 | 10 | 42 |
| 先 | なかたこ | L | 3.80 | 140 | 4 | 6 | 6 | 30 |
| 先 | いけよ | R | 4.25 | 140 | 6 | 6 | 4 | 30 |
| 先 | のだて | R | 4.50 | 138 | 6 | 4 | 6 | 30 |
| リ | おみこし | RU | 4.10 | 136 | 6 | 6 | 4 | 14 |
| リ | なかみし | R | 3.85 | 140 | 10 | 6 | 6 | 16 |

## ライオネルズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | いしけり | 3B | R | .284 | 20 | 16 |
| 2. | ひらよ | RF | L | .290 | 8 | 17 |
| 3. | あきかわ | CF | R | .274 | 40 | 16 |
| 4. | きよすく | 1B | R | .278 | 36 | 8 |
| 5. | ほえれお | LF | L | .268 | 30 | 5 |
| 6. | いこう | C | R | .254 | 12 | 11 |
| 7. | つち | 2B | R | .264 | 4 | 16 |
| 8. | てなべ | SS | R | .250 | 10 | 8 |
| 代 | えび | | L | .274 | 10 | 6 |
| 代 | となりの | | R | .266 | 8 | 11 |
| 代 | にしおば | | R | .276 | 14 | 7 |
| 代 | ひろはち | | R | .262 | 6 | 12 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | わななべ | R | 3.50 | 148 | 8 | 2 | 10 | 46 |
| 先 | かき | R | 2.65 | 150 | 8 | 6 | 8 | 44 |
| 先 | くろう | L | 3.20 | 144 | 4 | 12 | 4 | 36 |
| 先 | ももやま | R | 3.75 | 140 | 6 | 2 | 8 | 36 |
| リ | まつあに | RU | 4.15 | 138 | 8 | 4 | 6 | 14 |
| リ | いしいし | R | 4.00 | 144 | 6 | 4 | 4 | 14 |

## バッカルーズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | おおいい | 2B | R | .266 | 8 | 17 |
| 2. | あらり | CF | L | .306 | 10 | 9 |
| 3. | かねむり | 3B | R | .268 | 16 | 8 |
| 4. | ぶらいあ | LF | L | .294 | 34 | 8 |
| 5. | すすき | RF | R | .250 | 20 | 8 |
| 6. | どつと | 1B | L | .250 | 16 | 6 |
| 7. | やまひた | C | R | .220 | 8 | 7 |
| 8. | まきき | SS | R | .200 | 4 | 10 |
| 代 | むらたみ | | R | .248 | 18 | 6 |
| 代 | あわぐし | | L | .244 | 8 | 11 |
| 代 | はねだ | | R | 242 | 8 | 7 |
| 代 | くりめし | | L | .230 | 4 | 12 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | むぎの | L | 2.90 | 146 | 4 | 10 | 4 | 46 |
| 先 | おのの | L | 3.70 | 146 | 2 | 8 | 2 | 38 |
| 先 | やまだき | R | 4.05 | 148 | 4 | 6 | 6 | 40 |
| 先 | むらら | L | 3.90 | 134 | 4 | 6 | 6 | 34 |
| リ | たかうなき | R | 4.20 | 146 | 6 | 4 | 6 | 14 |
| リ | ほしい | R | 3.35 | 146 | 8 | 6 | 8 | 22 |

## ファイヤーズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | こゆき | SS | R | .258 | 14 | 7 |
| 2. | こがらし | 2B | R | .242 | 6 | 10 |
| 3. | いいずら | RF | L | .292 | 20 | 8 |
| 4. | ぶるわ | LF | R | .290 | 28 | 7 |
| 5. | にいじま | 1B | R | .266 | 18 | 5 |
| 6. | ふろや | 3B | R | .266 | 14 | 9 |
| 7. | へるしい | CF | R | .260 | 12 | 12 |
| 8. | ためら | C | R | .262 | 12 | 8 |
| 代 | ふたむり | | R | .222 | 6 | 8 |
| 代 | しろい | | L | .248 | 8 | 13 |
| 代 | さかな | | R | .260 | 4 | 3 |
| 代 | はやいか | | L | .238 | 6 | 10 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | たきだし | R | 2.75 | 148 | 10 | 2 | 4 | 48 |
| 先 | まちうり | R | 2.80 | 144 | 12 | 6 | 8 | 44 |
| 先 | つも | R | 3.90 | 144 | 8 | 2 | 6 | 34 |
| 先 | さとせい | R | 3.80 | 144 | 8 | 2 | 8 | 34 |
| リ | かねざや | R | 4.15 | 138 | 8 | 6 | 2 | 14 |
| リ | こうな | L | 3.40 | 138 | 2 | 6 | 8 | 18 |

## ブラボーズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | まつなな | 3B | L | .314 | 16 | 15 |
| 2. | ふくろ | 2B | R | .304 | 8 | 14 |
| 3. | ぶうまん | 1B | R | .310 | 26 | 4 |
| 4. | もんた | LF | L | .306 | 38 | 5 |
| 5. | いしみえ | RF | R | .302 | 28 | 6 |
| 6. | ふざい | CF | L | .278 | 16 | 7 |
| 7. | ふりた | C | R | .210 | 12 | 6 |
| 8. | ゆみよか | SS | R | .236 | 4 | 12 |
| 代 | やまのり | | R | .248 | 4 | 11 |
| 代 | くまによ | | L | .256 | 10 | 12 |
| 代 | やまごえ | | R | 242 | 6 | 10 |
| 代 | こがあ | | R | .240 | 4 | 12 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | ほびの | L | 3.50 | 140 | 6 | 14 | 6 | 42 |
| 先 | さとお | R | 3.60 | 140 | 8 | 6 | 8 | 42 |
| 先 | たふまん | L | 3.30 | 136 | 8 | 12 | 8 | 36 |
| 先 | やまおり | R | 4.20 | 142 | 8 | 6 | 8 | 30 |
| リ | ふるみそ | L | 4.45 | 138 | 4 | 8 | 2 | 16 |
| リ | やまそと | R | 3.15 | 138 | 8 | 6 | 8 | 16 |

※『ファミスタ』にはこのほか「ナムコスターズ」と「ナムコットシャインズ」というチームもあるが、これについてはまた来月。

## ホーネッツ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | ささい | CF | L | .282 | 14 | 16 |
| 2. | ゆかにたに | SS | R | .264 | 8 | 17 |
| 3. | ばなな | 2B | L | .298 | 20 | 10 |
| 4. | あつぶる | 1B | L | .290 | 30 | 10 |
| 5. | やまもも | RF | L | .294 | 20 | 13 |
| 6. | ききかわ | LF | R | .252 | 10 | 8 |
| 7. | よちひろ | C | R | .252 | 8 | 5 |
| 8. | ふじひろ | 3B | R | .210 | 6 | 9 |
| 代 | たかうなき | | R | .250 | 8 | 7 |
| 代 | こふな | | R | .272 | 6 | 12 |
| 代 | わたい | | L | .250 | 6 | 9 |
| 代 | はたあま | | R | .230 | 8 | 10 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | やまたか | R | 4.10 | 138 | 10 | 6 | 8 | 36 |
| 先 | にゃんこ | R | 3.95 | 140 | 12 | 6 | 2 | 34 |
| 先 | やまかず | R | 4.00 | 138 | 8 | 6 | 4 | 32 |
| 先 | にしかか | L | 4.55 | 134 | 4 | 10 | 8 | 30 |
| リ | かとうふ | R | 4.20 | 142 | 8 | 4 | 2 | 16 |
| リ | いもうえ | R | 3.10 | 142 | 6 | 6 | 10 | 20 |

## オリエンツ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | にしむり | 2B | L | .266 | 4 | 18 |
| 2. | やこた | RF | L | .282 | 6 | 14 |
| 3. | あいほう | 1B | L | .276 | 16 | 9 |
| 4. | たかだわ | CF | R | .312 | 14 | 15 |
| 5. | らんぼう | LF | R | .260 | 20 | 6 |
| 6. | みずあみ | 3B | R | .246 | 10 | 12 |
| 7. | さとけん | SS | R | .244 | 8 | 11 |
| 8. | かはまだ | C | R | .242 | 4 | 5 |
| 代 | おたべ | | L | .244 | 14 | 7 |
| 代 | かみかみ | | L | .258 | 4 | 8 |
| 代 | ふるかか | | R | .244 | 10 | 11 |
| 代 | さいこう | | R | .272 | 4 | 6 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | しよう | R | 3.75 | 144 | 8 | 8 | 8 | 40 |
| 先 | むらちよう | R | 4.00 | 144 | 8 | 4 | 12 | 34 |
| 先 | こがあ | RU | 3.65 | 142 | 10 | 2 | 6 | 36 |
| 先 | うきじま | R | 3.40 | 144 | 10 | 6 | 12 | 36 |
| リ | そのかか | L | 3.95 | 140 | 2 | 6 | 6 | 16 |
| リ | せり | R | 4.45 | 140 | 6 | 2 | 6 | 14 |

## ドラサンズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | ぴつころ | CF | R | .268 | 14 | 13 |
| 2. | たつまき | SS | L | .236 | 4 | 16 |
| 3. | じようし | LF | R | .280 | 24 | 10 |
| 4. | おみあい | 1B | R | .320 | 36 | 6 |
| 5. | はいほう | RF | L | .280 | 20 | 10 |
| 6. | うお | 2B | R | .274 | 24 | 10 |
| 7. | にむやお | 3B | R | .284 | 10 | 9 |
| 8. | なかむり | C | R | .238 | 6 | 6 |
| 代 | かわはば | | L | .276 | 10 | 7 |
| 代 | かたおば | | R | .240 | 12 | 7 |
| 代 | にむやあ | | R | .264 | 10 | 8 |
| 代 | おほ | | L | .230 | 6 | 9 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | おによ | R | 3.40 | 140 | 6 | 10 | 8 | 46 |
| 先 | こなつ | R | 3.00 | 146 | 10 | 4 | 8 | 40 |
| 先 | すぎのと | L | 3.90 | 136 | 6 | 12 | 4 | 28 |
| 先 | にしもも | R | 3.80 | 138 | 4 | 10 | 4 | 28 |
| リ | やまもも | L | 3.75 | 140 | 4 | 6 | 8 | 14 |
| リ | かくげん | R | 2.25 | 148 | 10 | 6 | 12 | 24 |

## カーズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | しやうだ | 2B | L | .322 | 2 | 16 |
| 2. | やまさひ | RF | L | .270 | 10 | 15 |
| 3. | よしひほ | SS | L | .260 | 14 | 18 |
| 4. | こばや | 1B | L | .290 | 20 | 9 |
| 5. | おさまい | LF | L | .250 | 14 | 9 |
| 6. | ながひま | CF | L | .260 | 12 | 12 |
| 7. | ろんどん | 3B | R | .260 | 14 | 8 |
| 8. | たつかや | C | R | .264 | 6 | 5 |
| 代 | にすだ | | L | .276 | 6 | 4 |
| 代 | こお | | L | .226 | 2 | 10 |
| 代 | あれち | | R | .250 | 10 | 7 |
| 代 | のむり | | L | .240 | 2 | 15 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | おおによ | L | 2.35 | 140 | 4 | 10 | 10 | 46 |
| 先 | かわぶち | L | 2.95 | 142 | 6 | 6 | 4 | 42 |
| 先 | きたぽつ | R | 3.30 | 138 | 10 | 8 | 6 | 40 |
| 先 | ながほみ | R | 3.75 | 144 | 8 | 6 | 6 | 28 |
| リ | かわはば | R | 3.45 | 146 | 6 | 4 | 10 | 14 |
| リ | まつだ | R | 3.35 | 146 | 4 | 6 | 12 | 16 |

## オールドリームス

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | はやみ | 2B | L | .250 | 4 | 26 |
| 2. | いわきい | 3B | R | .342 | 28 | 18 |
| 3. | おずま | LF | L | .400 | 62 | 14 |
| 4. | どかへん | C | L | .358 | 54 | 4 |
| 5. | はながた | 1B | R | .372 | 52 | 16 |
| 6. | さもん | RF | R | .318 | 46 | 4 |
| 7. | きうしち | CF | S | .333 | 2 | 24 |
| 8. | とのま | SS | S | .288 | 6 | 20 |
| 代 | あぶさん | | R | .365 | 45 | 4 |
| 代 | くにたち | | R | .322 | 40 | 14 |
| 代 | いつてつ | | R | .314 | 26 | 10 |
| 代 | いからし | | R | .306 | 12 | 20 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | ひゆうま | L | 1.96 | 150 | 60 | 16 | 16 | 2 |
| 先 | にかいど | R | 1.72 | 170 | 60 | 2 | 2 | 2 |
| 先 | ふじむら | L | 2.32 | 170 | 55 | 2 | 2 | 6 |
| 先 | きういち | L | 3.00 | 160 | 50 | 16 | 10 | 16 |
| リ | はんはほん | R | 2.56 | 150 | 25 | 8 | 10 | 8 |
| リ | さとなか | RU | 3.10 | 145 | 20 | 16 | 16 | 16 |

## メジャーリーガーズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | へんたそん | CF | R | .346 | 20 | 18 |
| 2. | さんばく | 2B | R | .294 | 30 | 15 |
| 3. | ほつくす | 3B | L | .376 | 22 | 7 |
| 4. | すとべり | RF | L | .328 | 56 | 14 |
| 5. | かんせい | LF | R | .322 | 60 | 13 |
| 6. | まつく | IF | R | .288 | 46 | 6 |
| 7. | があたあ | C | R | .280 | 26 | 5 |
| 8. | おすみす | SS | S | .300 | 14 | 17 |
| 代 | ぼけつと | | R | .372 | 40 | 12 |
| 代 | ういんふい | | R | .374 | 50 | 11 |
| 代 | くらく | | L | .298 | 56 | 10 |
| 代 | どうぞ | | R | .336 | 48 | 7 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | らいおん | R | 1.70 | 160 | 60 | 8 | 6 | 2 |
| 先 | ばいお | L | 1.90 | 150 | 66 | 7 | 4 | 5 |
| 先 | くれらんす | R | 2.00 | 155 | 54 | 10 | 8 | 5 |
| 先 | ぐでん | R | 2.20 | 156 | 50 | 5 | 7 | 3 |
| リ | えかすり | RU | 2.05 | 140 | 30 | 16 | 8 | 12 |
| リ | りげち | L | 1.20 | 146 | 25 | 7 | 5 | 3 |

## オールドボーイズ

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | すばた | CF | S | .293 | 16 | 22 |
| 2. | もとはり | RF | L | .383 | 33 | 12 |
| 3. | きんぐ | 1B | L | .355 | 55 | 6 |
| 4. | みすたあ | 3B | R | .353 | 37 | 10 |
| 5. | こおじ | LF | R | .336 | 44 | 8 |
| 6. | たぶた | C | R | .303 | 45 | 6 |
| 7. | やだわ | 2B | L | .369 | 34 | 12 |
| 8. | もりみち | SS | S | .306 | 20 | 18 |
| 代 | ひろうか | | R | .314 | 10 | 12 |
| 代 | かわうえ | | L | .370 | 25 | 8 |
| 代 | のむさん | | R | .320 | 52 | 6 |
| 代 | てつしん | | R | .329 | 32 | 12 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | えなつよ | L | 1.80 | 160 | 50 | 14 | 10 | 10 |
| 先 | むらまや | R | 2.08 | 155 | 50 | 12 | 10 | 12 |
| 先 | すぐる | R | 2.28 | 145 | 50 | 16 | 4 | 6 |
| 先 | そうこん | L | 2.00 | 145 | 40 | 10 | 10 | 10 |
| リ | 1001 | R | 2.55 | 150 | 20 | 8 | 12 | 6 |
| リ | かにやん | L | 1.30 | 160 | 20 | 10 | 10 | 2 |

## ヒメザンス

| 順 | 名前 | 守 | 打 | 打率 | 本 | 足 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | よるかゆい | RF | S | .310 | 9 | 25 |
| 2. | おきのめ | 2B | L | .295 | 5 | 17 |
| 3. | あきなん | LF | R | .305 | 30 | 3 |
| 4. | みぼりん | 1B | L | .398 | 59 | 8 |
| 5. | しずかに | 3B | R | .362 | 47 | 10 |
| 6. | まりなん | CF | R | .286 | 42 | 6 |
| 7. | きよん2 | SS | L | .253 | 13 | 4 |
| 8. | のりぴん | C | R | .277 | 3 | 5 |
| 代 | かよこ | | R | .313 | 21 | 13 |
| 代 | さいゆき | | L | .291 | 6 | 5 |
| 代 | みやりえ | | L | .236 | 17 | 3 |
| 代 | やまたくに | | R | .285 | 5 | 19 |

| 型 | 名前 | 投 | 防御 | 速 | R | L | F | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 先 | なんのん | L | 1.50 | 170 | 20 | 3 | 8 | 10 |
| 先 | ごくみん | RU | 5.89 | 135 | 45 | 12 | 14 | 3 |
| 先 | いもりん | R | 3.80 | 145 | 30 | 8 | 6 | 8 |
| 先 | ひかりん | LU | 3.25 | 155 | 35 | 7 | 13 | 15 |
| リ | あさあつ | L | 2.70 | 160 | 10 | 5 | 12 | 6 |
| リ | あさゆう | R | 1.85 | 140 | 20 | 11 | 10 | 10 |

FAN ATTACK

# これはもう新装開店のノリだ！

# SUPER大戦略 ディスク版

スーパー

ROM版のユーザーはディスク版のパワーにおどろき、これからはまろうとしているキミは、14〜19ページの入門攻略でウォーゲームのおもしろさに目覚める。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

| 媒体 | 2DD |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 8,800円 |

## 買わずにいられないROM版との4つの違い

5月11日に発売されたスーパー大戦略のディスク版は、ROM版をたんにディスクで動くようにしたものではない。違うゲームだといっていいくらい変わっているのだ。

まず、マップエディタと生産タイプエディタが新設されている。画面が見やすくなった。そして、マップが9枚増えた。この4つが大きな違いだ。

このほかにも、コンピュータの考える時間が短くなっているし、ROM版の問題点だった「何度でも攻撃できたりするバグ」もなくなっている。

### 1 マップエディタが付いた

マップを自作して、無限に楽しめるようになった。この機能がほしかった！

スーパー大戦略はマップの数だけ違う戦略がたのしめるゲームだから、マップの枚数は多いほどいい。ディスク版には、はじめから25枚のマップが付いているのだが、マップエディタを使えばマップの枚数は限りなく増える。たとえば、上の写真はディスク版にはじめから付いている「Battle Island(バトルアイランド)」という3か国戦のマップをむりやり4か国戦に改造しているところ。すでにあるマップにすこし手を加えただけでも、いままでにない戦略が楽しめる。これならお手軽だ。

また、右のカコミのように、まったく新しい自分のマップを作るのも、いままでにないおもしろさがある。戦略的なマップを作って大戦略仲間にプレイさせたり、CG気分でデザインマップを作ったりして遊べるのだ。

ちなみに、リクエストが来るようなら、エディットマップコンテストをやるかもしれないぞ。

### マップを1枚作ってみよう

↑マップエディタをはじめたところ。小さいのを作ろう

↑全体を海で埋めて島を作り、道や都市を置いて完成間近

↑マップの検査。都市数や首都の重複の有無など調べてくれる

↑セーブすればすぐにプレイできる。テストプレイは楽しい

## ❷ 生産タイプのエディタが付いた

マップエディタのほかにも、生産タイプのエディタが付いて超スーパー！

生産タイプのエディタを使えば、好みの兵器を生産できる自分だけの生産タイプでプレイできる。ファントムとミグをフォーメーションを組んで飛ばしたり、ゲリラ兵と人民兵をいっしょに行動させたりできるわけだ。

生産タイプはマップによって有利不利が変わるので、マップごとの最強生産タイプを作ってみたりするとおもしろいのではないだろうか。

## ❸ 画面が見やすくなった

細かい気配りで、楽しくプレイできる。右の写真は、もちディスク版！

地形のグラフィックは平地のヘックス以外は大差ないのだが、ターン数などの情報が白で表示されるようになった。また、ROM版では未行動のコマを水色、行動済みをその国の色で表示していたが、ディスク版ではコマはつねにその国の色で表示され、行動済みのコマには「E」マークが付くようになった。そして、右の写真のような、HQマップを見られるようになった。

### HQ(ヘッドクォーター)マップ三変化

まずは全体マップと各国の情況を表示

つぎは各国兵器の配置だけを表示する

最後に全体マップに兵器を重ねて表示

## ❹ マップが9枚増えた

マップが16枚から、25枚に増えてお買得。はやりの150％アップだ！

ディスク版には、ROM版の16枚に加えて9枚の新しいマップが付いている。下の外観マップに加えてかんたんに紹介していこう。

BLEST FIRE……3か国戦。中央の森林地帯が戦略的にもっとも重要。

Battle Island……3か国戦。とても小さくて早く終わる入門向き。

FUKUOKA city……4か国戦。福岡市付近をデザインしたマップ。

Center Park……4か国戦。ブルー国が苦しい。

Bulge 2……4か国戦。全体に川が多く、橋を突破していくのがたいへん。

W-GAMBLE……4か国戦。イエロー国がかなり不利。

Moon & Star……4か国戦。航空兵器が大活躍。

PANZER ARMY……4か国戦。空港がすくないので航空兵器の使い方がむずかしい。

クロス オブ ライン……4か国戦。グリーン国がとても不利。

### 新規マップ9枚の顔ぶれ

# 新規マップBattleIslandを入門攻略

## Turn0 マップを読みこむ

新規マップのなかに「大戦略」の「Small Island」のような入門者向きの小さなマップがある。「Battle Island」で、スーパー大戦略のやり方を見てみよう。

まず、ディスクからマップを読みこんで、島の全体を見る(右のマップ参照)。3か国の情況は、右の表のとおりだ。

プレイヤーはブルー国でプレイすることにした。マップと表とにらめっこしながら、どうやって2つの敵国を倒すのか考えて、ゲーム開始。

↑マップの読みこみからはじまる

### 開戦前夜の情況

| 国名 | 都市 | 空港 | 生産タイプ |
|---|---|---|---|
| 中立 | 5 | 1 | |
| ブルー国 | 2 | 1 | アメリカ1 |
| レッド国 | 2 | 1 | ソビエト |
| グリーン国 | 2 | 1 | 西ドイツ |

### Map No.12 Battle Island

## Turn1 初期生産

↑ブルー国の生産タイプはアメリカ！

ゲームがはじまったときには、どの国も＄1500のお金を持っているだけで、兵器はなにもない。兵器は生産したつぎのターンからしか行動できないので、ターン1は兵器を生産するだけで終わる。

プレイヤーの指揮するブルー国は、生産できるヘックスが3ヘックスしかない(海や山には生産できない)。マップが小さいため、すぐに戦闘がはじまると見て、戦車2部隊と輸送ヘリ1部隊を生産。

作戦は、レッド国とグリーン国に両国の首都に近い中立都市を占領させないようにすること。どちらも生産可能な都市になってしまうからだ。

ブルー国Turn1終了

レッド国Turn1終了

グリーン国Turn1終了

## Turn2 行動開始

### コマを動かす

↑灰色以外に移動できる

←ここまで移動してきた

←移動終了。行動済みに

■兵器を移動させる

敵国の出方をうかがうために、戦車を2部隊ともそれほど進めずに首都に近い森に待機させておく。左の連続写真のように、はじめての人でもかんたんにコマを動かせる。

戦車をレッド国よりに置いたのは、グリーン国に戦いを挑むよりも先にレッド国を攻略しようと思ったからだ。

### 生産タイプ

スーパー大戦略に登場する兵器の種類は、全部で121もある。ただし、1つの国は20種類までの兵器しか使えないようになっている。その国がどの兵器を生産できるのかを決めるのが生産タイプで、ゲーム開始時に自由に設定できるようになっている。

↑用意されている生産タイプは12種類。それぞれに特徴がある

**大戦略用語辞典**

ターン　シミュレーションゲームの日付の単位。参戦国がすべて行動し終わると1ターンになる。兵器　コマのこと。1つのコマにはそのマークの戦車やへりといった兵器が、はじめは10台入っていて、これがなくなるまでコマは消えない。戦闘で何台か破壊されても、自国の都市で修理できる。

■新しい部隊を生産する

戦車を移動させたため、兵器を生産できるヘックスが空いた。輸送ヘリもレッド国よりに移動させて空港を空け、2度目の生産をはじめる。新しい兵器の生産はターンの終わりにするのが基本なのだ(生産できるヘックスが空くし、先に生産してしまうと先行している部隊を都市で修理したりするお金が足りなくなる可能性がある)。

ブルー国首都のすぐ西(マップの上が北)にある中立都市を占領するために歩兵を生産する(都市の占領は兵員にしかできない)。この都市は本国領にあるので、占領すれば部隊を生産できる都市になり、生産可能ヘックスが増える

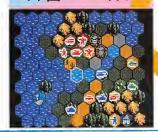
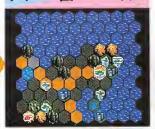
新しい部隊を生産する

歩兵と輸送ヘリの生産完了

ブルー国Turn2終了

レッド国Turn2終了

グリーン国Turn2終了

## Turn3 戦闘と占領

レッド国の戦車がよってきたので、戦闘開始。2部隊の戦車で攻撃を仕掛けて全滅させた(攻撃するときは全滅させるのが基本。全滅させないとZOCがじゃまになる)。

攻めはじめて――攻め落とす

4番の戦車を攻撃する

1つのコマは10台ぶんなのだ

残った2台を攻撃して

敵兵器を1つ全滅させた!

## ZOC(ゾック)

ZOCとは、Zone Of Control(ゾーン・オブ・コントロール)の略。兵器のあるヘックスのまわりの6ヘックスのこと(下の写真の色の薄い部分)。ここに他国の兵器が入ると、攻撃するか、そのまま行動を終えることになる。

いくつかの兵器のZOCをあわせると敵兵器の進攻を防ぐ防御ラインになる。下の写真はレッド国の進攻を防ぐラインの例。

これが中央の戦車のZOCだ

ZOCディフェンスの例

歩兵で中立都市を占領

歩兵が中立都市へ入り

占領してブルー国都市にした!

予定どおりに歩兵で中立都市を占領する。占領の画面を見るとついうれしくなる。自国の都市が1つ増えたのでつぎのターンから収入が$100増える。これで経済的にすこし楽になった。首都に歩兵を生産してターン3を終える。

ブルー国Turn3終了

レッド国Turn3終了

グリーン国Turn3終了

## 比較攻撃率表

この表で、攻撃したときに敵兵器をいくつ破壊できるのかを計算し、戦略を練るのだ。

実戦さながらに、注意深く頭を働かせよう。

ゲーム中いつでも参照できる

**大戦略用語辞典**

ヘックス 海や山といった地形を表している6角形のマス。1ヘックスには1つのコマしか置けない。地形によっていろいろな特徴がある。輸送ヘリ 兵員(歩兵など)を乗せて運べるヘリコプタ。兵員は1ターンに3ヘックスほどしか進めないが、輸送ヘリなら6ヘックスくらいは進める。

## Turn4 ウッカリミス! 危うく首都をとられそうになる

ゲロゲロ! 中立都市を占領したことに浮かれていて首都の防御をすっかり忘れていた。小さいマップだけに、空いている首都を見てグリーン国の重歩兵がよってきた。レッド国の重歩兵も輸送ヘリから降りて首都のすぐ南にいるではないか。ちょっと間違えれば首都上に重歩兵を置かれてつぎのターンで負けてしまうところだった(輸送ヘリを生産しておいてよかった)。レッド国とグリーン国の両方から攻められそうな嫌な展開になりそう。やはり首都上には歩兵でもいいから生産しておくんだった。反省、反省。

## Turn5~6 レッド国首都から5ヘックスの中立都市を占領する

当初の作戦どおり、レッド国の首都近くの中立都市を輸送ヘリを置いて占領できないようにしておいたかいがあった。輸送ヘリよ、よく頑張った。歩兵よ、よくぞ全滅せずに歩いて来た。おまえたちのおかげでめでたく占領できた。

この中立都市をブルー国のものにできたのは大きい。レッド国の首都攻略の足掛かりができたのだ。この都市で戦車を修理したり、弾を補給したりしながら攻めればいい。

それにしても、自国の首都付近にグリーン国の兵器が目立ってきたなあ。

## Turn7~8 孤島の中立都市を占領

まず、右の写真の右上の部分。ここの都市はもと中立都市で、グリーン国が占領したのだが、みすみすレッド国に奪われてしまった。このあたりは間抜けとしかいいようがない。この都市がもとになってグリーン国とレッド国がドンパチはじめれば、ブルー国にとってはいうことなしだ(これぞ多国戦のおもしろさだ)。

しかし、敵もさるもの。ブルー国の歩兵乗車中の輸送ヘリが敵兵器に囲まれてしまった。ヘタをすると身動きがとれなくなって(ZOCがきつい)全滅するかもしれない。失敗だ!

### ■唯一の中立空港を占領

捨てる神あれば拾う神ありとはよくいったもので、もう1機の輸送ヘリに乗っていた歩兵がレッド国首都の南南西にある中立空港を占領してくれた。これでレッド国攻略は時間の問題だ。

中立空港を占領してブルー国空港にした!

## Turn9~10(ターン) レッド国首都にせまるも失敗。いろいろいそがしい

あいかわらず輸送ヘリがグリーン国の兵器に囲まれている。おや、ローランド(対空戦車)がちかくに来ている。こいつに攻撃されたら全滅間違いなしだ。う~ん、これで輸送ヘリは画面から消えるのだろう。合掌。

一方、レッド国首都の隣の都市にいる重歩兵を戦車2台で攻撃! なに、全滅しないぞ(攻撃の成否には乱数がかかわっているのだ)。全滅させてこの都市を占領するつもりだったのに。くそっ。ターン8はまったくツイてない。

輸送ヘリにローランドがせまる

戦車2部隊の攻撃も通じず

ローランドに攻撃された。合掌

## Turn11~14(ターン) 憎きローランドを倒す!

グリーン国のローランドは、囲まれていた輸送ヘリを無視してもう1つの、中立都市上の輸送ヘリに攻撃を仕掛けてきた。もちろん全滅。これで最後に残った中立都市が空いた。憎きローランドめ。ブルー国はレッド国攻略も忘れて報復のため戦車にローランド攻撃を命じた。輸送ヘリの天敵、ローランドも戦車にはすこぶる弱く、かんたんに全滅した。ざまあみろ。

そして、グリーン国の補給車が後退したスキに、囲いの解けた輸送ヘリを動かして歩兵を中立都市に置き、ここも占領した。経済的にだんぜん有利になった。

ついにこの中立都市も占領した

ローランドを戦車で攻撃。全滅

**大戦略用語辞典**

**弾の補給** 戦車などは搭載できる弾の数が決まっていて、それを使い終わると攻撃できなくなる。そこで、補給車か自国の都市か首都で弾を補給して再度戦いに行くのだ。**ツキ** 乱数(攻撃のあたり具合)がプレイヤーにとっていいときはツイている。その逆のときはツイてない。

■首都のまわりをきれいにする

この勢いでブルー国首都のまわりにいるグリーン国の兵器を掃討する計画を打ち立てた。戦車を総動員してけちらしていく。グリーン国は財政が苦しく新しい兵器をほとんど送りこんでこないので、2ターンほどで首都のまわりがきれいになった。掃除したあとは気持ちいい。

グリーン国都市の攻略へ向かう

## Turn15〜17 赤や緑のコマがマップからどんどん消えてゆく

いつのまにかブルー国の兵器も増えてきた。なるべく全滅しないように心掛けたため、戦車はレベルが上がっている(戦闘を重ねるうちに経験値がたまり、レベルが上がる。攻撃率と防御率が高くなる)。

兵器が充実したので、本格的に敵国兵器の排除に取り組んだ。思えば、はじめのうちは首都のすぐ近くまで、敵国の重歩兵に攻めよられるなど、ブルー国首都のまわりは敵国兵器のたまり場だった。それをなんとか巻き返して、島のほぼ中央にあったグリーン国の都市をも奪取した。いまでは、兵器の数も経済力もだんとつトップだ。

グリーン国都市の占領に成功!

## Turn18〜19 レッド国とグリーン国、どちらを攻めるか悩む

勝利は手中にあるも同じ。レッド国もグリーン国も攻略可能だが、ややかんたんそうなレッド国から攻めることに決めた。グリーン国の進撃を押さえるための兵器を除き、レッド国首都へ向けて兵器を移動させる。

ターン18が終わったときの全体マップ。ブルー国の部隊がレッド国とグリーン国にせまる

## Turn20〜21 ついにレッド国を占領!

右はレッド国首都占領目前の図。歩兵を移動させれば首都陥落だ。考えてみれば、もうすこし早く攻略できたはずだが、グリーン国の進撃に気を使いすぎていたなあ。

ターン21にしてレッド国の首都攻略が完了した。占領画面のあとで、マップ上からレッド国の兵器は消え去り、レッド国首都はブルー国の都市になった。これで対グリーン国の2か国戦になったわけだ。

レッド国の首都を占領すると、そこはブルー国の都市になった。これでレッド国の兵器はすべてマップから消え去るのだ

## Turn22〜23 グリーン国へにじりよる

残るはグリーン国のみ。こうなったら敵の兵器を全滅させてしまえ。すこしずつマップ上から緑色のコマが消えていく。そして、ブルー国の兵器がグリーン国首都へとにじりよっていくのであった。さあ、あと一息だ。みんながんばろう。

地上部隊はもう身動きとれない

残るは4部隊のみ。あと一歩だ

## Turn24〜 グリーン国を倒し勝利の美酒に酔う

わが闘争は勝利だった。終了画面を見てひと安心。しかしながら、1国落ちると意外とかんたんにもう1国も落ちてしまう。

さて、つぎのマップに行くまえに、戦略を練り直してもう10ターン早く勝ってみよう。

輸送ヘリよ、いまさらどこへ行くんだ

ブルー国勝利の画面

**大戦略用語辞典** **首都占領** 首都が占領されると、その国の部隊はすべてマップから消滅し、その国の首都は占領した国の都市になる。また、占領された国が都市を持っていた場合、その都市はすべて中立都市になる。**勝利** 敵国の首都をすべて占領するか、敵国の部隊をすべて破壊すること。ゲームの目標ですね。

FAN·ATTACK

# 12世紀のロデラーンの町を切り抜ければ ラストシーンはすぐそこ!!

HEROIC FANTASY OF CITADEL

# 時空の花嫁

TIME TRICK RPG

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
発売中

| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 7,800円 |

先月から続いている『時空の花嫁』。今月で攻略も終わり。たくさんの人々に助けられ、また助けながら切り抜けてきた冒険にもピリオド。今月は12世紀のロデラーン、そしてふたたび16世紀へと、最後の戦いをむかえる!!

## たくさんの人々の助けを得て……

タイムパトローラーのキミは、デート中に恋人のクミコを何者かにさらわれてしまった。犯人のあとを追い、キミは16世紀へと時の冒険に旅立った。

たどり着いたのは16世紀のロデラーンという町。そこは城砦都市で、セルゲイという者が町を治めていた。そのセルゲイと対立しているのが傭兵隊長のハーベイ。クミコはセルゲイの婚約者シレーヌとまちがわれて、ハーベイに捕まっているらしい。セルゲイの協力を得てキミはハーベイの屋敷へむかい、苦しい戦いの末、ハーベイを倒した。しかし、クミコを助けたと思ったのもつかの間、ふたたび何者かにさらわれてしまった。

その後、16世紀でいろいろなことを調べ、町の人々の協力のおかげで少しずつ謎が解けてきた。クミコがさらわれた事件とロデラーンを治めていた王家になにか関係があるかもしれないということなど……。

マンホールの中で出会った魔女のおばあさんが、12世紀に行き、いろいろと調べるといいと教えてくれた。キミはタイムマシンに乗りこみ、12世紀へと舞台は移っていくのだ。

クミコを助けに16世紀へと旅立ち、危険な冒険にいどむのだ

このハーベイを倒すと一瞬でもクミコと再会できるのに……

あっという間にまたさらわれてしまうのだった

情報やアイテム、魔法など町の人々はみんな協力してくれた

マンホールの中にも町が?

マンホールの中で、やまねこの親分に、過去の洞窟でやまねこの像を取ってきてほしいと頼まれる

同じくマンホールの中で魔女と会った。彼女が12世紀へ行けとヒントをくれた

## 12世紀に着くとそこは巨大な迷路

12世紀に来て、タイムマシンから出ると、まわりは巨大な迷路になっていた。この巨大迷路を脱出しないと、物語は進展を見せないのだ。

今回は、下に12世紀のロデラーンの町のマップを掲載したので、マップを見れば最短コースがわかるはず。ただし、タイムマシンの左下のおばあさんには

12世紀に着くと、そこは巨大な迷路のまっただ中だった……

会っておかないと、あとでこまってしまう。このおばあさんは真珠のカギをくれるので、もらってから迷路を脱出しよう。

迷路を抜け、川を渡ると、そこからはロデラーンの町だ。南の森のはずれにいる女の人と話すと、薬草取りのおばあさんに会うといいというので、森に入ってみよう。薬草取りのおばあさんは、ちょっとこわい顔して

敵も16世紀よりグロテスクな感じでなかなか強いのだ

森の中にさびしく1人でいるおばあさん。声をかけてあげよう

るけどやさしいから、話しかけたりするといいことがあるよ。

次の目的地は……というまえに、情報収集をしなくちゃいけない。どう動けばいいのかは、そのあと考えてもおそくはないぞ。町の人々と話すと、王家と王子モーリスのこと、また魔女のことなどの話題が聞ける。なかでもいちばん話題の多い王家について、まずはお城に行って調べてみよう。

ついに脱出。やっと町に行ける

森の中の薬取りのおばあさん？

薬取りのおばあさんに会うこと

## 12世紀のロデラーン全景マップ

**12世紀のロデラーンの西半分は全部迷路状の森。まずはここを抜けるのだ。町に出ると、東と南に洞窟もあるのだ。**

薬草取りのおばあさん
城
薬屋
魔法使い
東の洞窟
タイムマシン
ジプシー
神殿
おばあさん
南の洞窟

# 王子モーリスの謎をさぐるのだ!

町の人々から聞いた話には王家の話題が多い。王子モーリスが城の地下に眠っているとか、魔女がモーリスに恋をし、モーリスの婚約者マリーを時空のはざ間に閉じこめたとか。

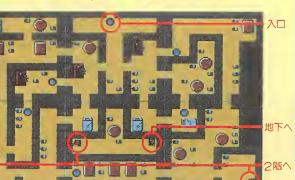
さっそく問題の城にはいってみる。とそのまえに、城の中には危険がいっぱいある。城の入口にいる薬屋から薬をたっぷり買ってからはいろう。中は複雑なつくりになっていて3階まで上り、そこから別の階段で地下まで降りるしくみだ。そして、地下のダンジョン(?)を抜けると奥に部屋があり、そこにはモーリス王子が……。

↑城への入口だ。中には危険がいっぱいキミを待ちかまえている?

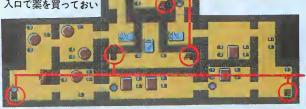
←↓城の前にいる薬屋には必ずよっていっぱい買おう。回復薬2も売っているぞ

## 城内1階

まずは1階。ここは特別どうということはないフロアだ。マップ下の左右に2階への階段がある。どちらでも2階へは上がれる。

←城の中ではウインドウが開き、そこを移動。赤と青の丸がキミ

## 城内2階

つづいて2階。ここも基本的には3階への階段まで行けばそれですむ。ただ、城の中の敵は外の敵よりも手強く、1階よりも2階のほうが、敵にぶつかる確率が高いようだ(気のせいかも知れない)。敵との戦闘をくり返すうち、城の入口で薬を買っておいてよかったと思うはず。

また、1階にもいえることだけど、マップ中央に入れない部分がある。その中の階段(下り)が地下へと降りるためのもので、3階からでないと降りられない階段なのだ。つまり、城の中は1階→2階→3階→2階→1階→地下と進むことになるというわけ。

## 城内3階

城の最上階。ここには「ドラキュラのヨロイ」という強力な武具がある。ゲーム上は最強の武具なのでかならず取ろう。ただし、このヨロイには怪物がついていて、そいつを倒さないと手にはいらないので注意して取ろう。

あとは、マップ中央付近の下り階段で地下へと降りていくだけだ。敵も強いがドラキュラのヨロイを取ればかなり楽になったはずだ。

↑これがドラキュラのヨロイ。こいつとまず戦わないと、ヨロイは手にはいらないのだ

## 城内地下

地下に来ると、とつぜん岩はだのダンジョンになってしまった。おそるおそる進むと奥には部屋があり、そこに王子はいた。

そこでは、眠っているモーリス王子を弟が守っていた。彼は、兄の眠りをさますことは許さないという。話し合い、説得したが、彼は魔女を倒さないとクミコを助けることはできないという。

↑とつぜん地下に



↑これはモーリスの弟。眠っている兄を守っているという……

## 「天使の羽」を神殿にとどけよう

神殿にはいると１人の男が現れ、「天使の羽」という鎖かたびらを手に入れたらまたおいでというのだ。天使の羽がいったいどこにあるのか考えながら町を歩いていると、南の森に洞窟を発見した。

入口に立つと、迷路の中でおばあさんにもらった真珠のカギが役に立った。中は小さなダンジョンになっていて、洞窟のいちばん奥に置いてあった宝箱を開けると中から怪物が現れた。うむもいわさず戦闘シーンだ。でも、この敵はそんなに強くはないので心配はない。宝箱の中身は、期待どおりやっぱり天使の羽だった。

天使の羽を持って神殿にいくと、男は「ブリザード」の魔法を教えてくれる。この魔法は強力な攻撃の魔法で、これから先は重宝するはず。そして、神殿で魔法を教えてもらうと、さっきまでは、俺はえらいんだとつんけんしていた魔法使いが「フォッグバリア」の魔法を教えてくれる。この魔法を覚えていないと、最後の戦いを切り抜けるのはなかなかつらい。魔法もこれでフル装備。武具はすでにドラキュラのヨロイで最強。いよいよ最後の戦いは近い。

天使の羽を持ってこいといわれる

こんなところに洞窟が

南の森にさりげなく洞窟が。ここで、真珠のカギの出番だ

ついに(というてもかんたん)宝箱を発見した。中身は……？

中から怪物が現れた。とりあえずこいつを倒すのが先決

神殿に天使の羽を持ってったらブリザードの魔法を教えてくれた

続いて魔法使いが、魔女の攻撃から身を守るフォッグバリアを

### 南の森の洞窟

この洞窟は本当に小さい。下のマップで表示画面２枚分のマップだ。はいったら右の道を進むだけで宝箱を見つけられる。宝箱の敵もたいして強くない。

## やまねこの親分との約束を果たせ

装備や魔法がそろったら、ふとやまねこの親分の頼みごとを思い出した。16世紀のマンホールの中で、「過去に行ったら、洞窟の中からやまねこの像を取りもどしてくれ」と頼まれていたのだ。

そういえば東にも洞窟はあった、ということで、町の東にある洞窟へ行ってみよう。ここも中はそんなに複雑ではなく、宝箱はじきに見つかるはず。しかし、やはりここも怪物が宝箱を守っていた。天使の羽のときよりは強そうな敵だ。

しかし、あっさり像は手にはいる。さっそく16世紀へもどり、マンホールの中のやまねこの親分をたずねよう。親分は大よろこびで、ワナはずしの技術を教えてくれる。さあ、いざ魔女退治に乗り出そう！

親分との約束があったんだ！

過去の洞窟って東の森の洞窟のことかな？　はいってみよう

やっぱり怪物が宝箱の中に……

### ヤマネコの親分はとてもよろこんだ

やまねこの親分は像を渡すととてもよろこんでいた。あれだけよろこばれるとこっちもうれしい。そしてワナはずしを教えてくれた

### 東の森の洞窟

ここも南の森の洞窟同様たいして広くない。はいって右のほうへ行けばすぐに宝箱は見つかる。めんどうではあるけれど、やまねこの親分との約束を、男としては守らねばならない。なんて、ゲームを解くのに必要なんだけどね。

宝箱は魔法でも手でも開けられる

## 最後の舞台は16世紀の魔女の塔

16世紀にもどって来て、人々の話を思い出しながら、行ってない怪しいところを考えると、こわれた壁を出た町の外の西に、決まった日だけ現れる不気味な塔だけ。じつはこの塔が、最後の敵となる魔女の塔なのだ。

決まった日に現れると書いたけど、その日が何日かは人々の情報から聞きだそう。

塔の中の敵は、今までの敵よりかなり手強い。薬はとにかく持てるだけ持っていったほうがいい。レベルも体力900ぐらいまでは上げておきたい。まあゲームをふつうに解けばそれぐらいにはなるはずだけど。魔女を倒しに、いざ塔の最上階をめざすのだ。

ある決まった日、ここに塔が現れる

ついに魔女の塔が現れた。しかし、まわりはワナがいっぱいで

でもワナはずしでらくらく

中では城同様、ウインドウが開き移動

### 塔内1階

まずは、たいしてつらくもない1階。ここでは、マップ右下の階段にすぐ行きたいのをおさえて、マップ左下のおじさんに会いにいこう。このおじさんは魔女にとらえられた人で、魔女を倒してくれると知って、キミの防御力を最高値の999まで上げてくれる。だからどんなレベルで来ても、じつはここまで来れればだいじょうぶ。ただ、ここまで来る間に、やられてしまってはしょうがない。遠まわりでもおじさんには会うこと。

このとらわれているおじさんに会うと防御力がいっきに満タンに……

おじさんに会ったら、あとはマップをぐるりと1周して、おじさんのすぐ下にある2階への階段をめざすのだ。

### 塔内2階

2階は一見なんの変哲もないフロアだ。すんなり行けば、3階への階段まで行ってさっさと通りすぎることもできる。ただ、敵の出現率はかなり高いので(ゲーム全般に出現率は高めだが)、ちょっと歩くとすぐ敵、という具合でなかなか思うように進めない。

また、奇妙な道があって、行くときはいいけどもどろうとするともどれない、ワナもしかけてある。ダメージを受けるわけではないので、たいした問題でもないが。

この2か所の左の道は引き返せない。でも問題はないけどね

魔女の塔ともなると敵も強い。ちょっといやらしい敵だなぁ

### 塔内3階

3階も1階同様、とらわれているおじさんがいる。やっぱり遠まわりだけど、おじさんに会ってから上の階へ行ったほうが安全。

3階のおじさんはキミの攻撃力を最高値にしてくれる。ただし、1階もそうだけど、すでに最高値に達している人は行く必要がないのはあたりまえ。

おじさんに会うとマップをまるまるひとまわりしなければならないからね。

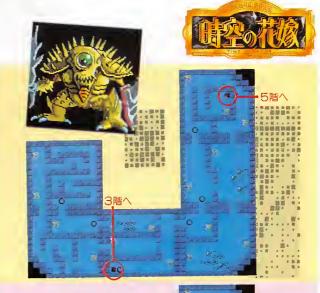
この階は、マップがこまかい部屋にわかれたつくりなので、移動するのにも不便。グズグズしていると敵に会う確率も高くなるぞ。

ここでも1階同様、攻撃力を満タンに。これで魔女の戦いにも万全の準備

## 塔内4階

塔も4階まで来るとなかなかつらい。敵も3階あたりからは新キャラになり、薬も徐々に減ってきている。4階は敵にさえあたらなければ楽なところ。登ってきた階段から、右のほうへ行けばじきに5階への階段は見つかる。

でも、すんなり行くはずもなく敵はしょっちゅう現れる。ゲーム全体にいえるけど、戦闘シーンでは、まず「スリープ」の魔法で敵を眠らせ、あとは「ファイヤー」や「ブリザード」などの攻撃の魔法や、または直接攻撃すれば、ほとんど必勝パターンだ。敵の中には、スリープにかかりにくいやつもいる。そういうときは、1回攻撃してから魔法をかけると、かかりやすいようだ。

⬆塔の中は女の敵が多いのかな？　また剣をいっぱい持ってるな〜

## 塔内5階

5階は、ほんとうになんの変哲もないところだ。ただし、上がってきた階段から、6階への階段まで行くには、どうしてもマップをひとまわりしなければならないので、4階同様敵との戦いがポイントになってくる。通れる道すじも、わりと1本道なので、敵にはバシバシ出くわすことだろう。最後の敵の魔女は、じつはとてつもなく強いやつなので、薬をだいじにしないと最後の戦いまできて無念の涙をのむことにもなりかねない。もっとも90ぐらいずつ薬を持っていれば安心だけどね。お金がなくてあまり買えなかった人は要注意だぞ。

⬆5階はほとんど1本道。敵にぶつかってなかなか進めない。つらい

## 塔内6階

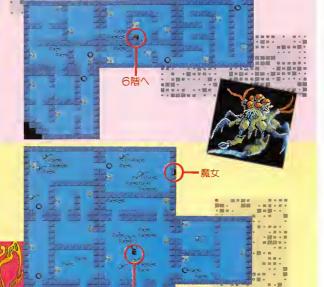
ついに最上階。ここに魔女がひそんでいるのだ。高ぶる気持ちをおさえつつ慎重に魔女の待つ最後のとびらへと……。

魔女はとつぜん現れ、画面は魔女のどアップ。魔女は美しく怪しげな雰囲気でキミにせまる

そして、ついに戦闘シーンへ。今までの敵とは強さもケタちがいなので、慎重に慎重に、体力が500をきったらすぐに薬を使おう。それぐらい、魔女の攻撃はすさまじく、強力なのだ。

⬆➡魔女の待つとびらへ。魔女は意外にきれい？でもすごく強いのだ

魔女

5階へ

## 最強の敵魔女との戦いは苦しい

魔女の強さはケタはずれで、一瞬とまどうほどだ。魔法使いに教えてもらった「フォッグバリア」の魔法で、受けるダメージを弱めよう。ひたすら攻撃、薬で回復、これをくり返して少しずつ魔女にダメージを与え続けるしか、倒す方法はない。

はたして、クミコやモーリス、マリーたちを救い、平和を取りもどすことができるのか？　エンディングは目前だ！

➡塔の中はじつに多くの危険が待ち受けていた

⬆ついに魔女がおそいかかってきた。このままいっきに戦闘シーンへ突入するぞ

### ついに最後の戦い!!

➡根気強く、じわじわとダメージを与えていかないとダメ。あせってはこっちの負けになってしまう

# ゲーム十字軍 Game Crusaders

## 今月のウリ

**●ゲームのぞき穴**

中華大仙／A1WXシステムディスク／はいばーそーめん(コナミのゲーコレ番外編)／パチプロ伝説／ラプラスの魔／時空の花嫁

**●通り抜けできます**

ラスト・ハルマゲドン(ファンタジーランド城と司令塔の完全マップ)

**●そのほか**

天九牌・桃源郷編／歌を詠む会／イラストのコーナー／みんなで救ってあげよう／激春をふりかえって／新コーナータイトル未定(欄外)

## ゲームのぞき穴

**前号までのあらすじ……**

「あっしは穴子の父、のぞい茶魚男というもんでさあ。世間では穴子と名字が違うだの、30才で16才の子持ちはあぶないだの、いろいろいわれておりやすが、雀士なんてえヤクザな商売をしていますと、てえへんなんでやんす。そんなあっしも人なみのしあわせを守るため体張って、一生懸命なんで……だから、中とおして／　お願い」

## 中華大仙

### 無敵＋面クリア＋増殖＋武器セレクト＋……

中華大仙ですごいウル技を発見しました。ゲーム中に〔ESC〕でポーズをかけたあと、〔F7〕を押します。続いて以下のキーを押すと、無敵や面クリアなどうれしい技ができます。

〔A〕……空中前方弾セレクト。黄→緑→赤とじょじょに弾の威力が増していく。

〔B〕……法術セレクト。12種類の法術から好きな術を選べる。

〔C〕……無敵。敵の攻撃に当たっても死ななくなる。ただし、画面の左端と岩のあいだにはさまると死んでしまう。

〔D〕……無敵解除。自力でやりたくなったらこのキーを押す。

〔F〕……人数増殖。最大99人まで増える。

〔M〕……面の最初へワープ。たまには、ずーっと同じ面だっていいじゃない？

〔BS〕……面クリア。これを使って全面クリアしても楽しくないよね。

そうそう、リターンキーを押してゲーム再開です。

（福井県／アサモアン・16歳）

Cで無敵

敵キャラとぶつかっても死なない

Aで前方弾セレクト

左の写真の武器もなかなか便利だけれど威力がいまいち。やっぱり、威力のある右の写真の武器がほしい

Bで法術セレクト

地面をはって進む爆弾

地面にぶつかると分裂する爆弾

自分のまわりを炎が囲ってくれる

こちらはもっと強力な火炎だっ

自分の分身が四方へ飛んで行く

炎が地面を跳ねて行く

手裏剣が4つ飛んで行く

3方向に火が飛ぶのだ

今月はゲームプレゼントの該当者はいませんでした。テレカは、アサモアンクン、岩崎クン、パチオクン、片寄クン、巴クン、あじゃぱークン、中田クン、小川クン、山城クン、沢田クン、牧野クンの以上11人です。最近、のぞき穴あてのハガキが少ない。いったいどうしてしまったのだろう？

イラスト　中野カンフー／
オブジェ　下澤真

## ちょっとのぞき穴

フォトクラブ〜いきなりエンディング〜 〔F1〕を押しながらたちあげてから、アイテムディスプレイの下から2番目のところにカーソルをあわせてスペースキーを押すと、エンディングがはじまります。もちろん、〔F1〕〜〔F5〕のいずれかのキーを押せば、えっちなグラフィックも見られます。（愛知県／礒部崇・？歳）☆3月号のすべてのアイテムを持ってはじめられる技は、「START.BAS」というファイルの行8500にある「インチキ」をひらがなに書き換えてからでないとできません。

## A1WXシステムディスク

### なんとシステムディスクにも裏技があった！

まずはシステムディスク1。内蔵ワープロで文書作成画面のファイルのコマンドを選ぶ。ウインドウが開くので「新規」を選ぶ。つぎのウインドウで「標準ファイル」を選び実行キーを押し、もういちど実行キーを押すとA1WXの特長とスタッフの名前が出てくる。システムディスク2は、MSX-DOSを立ち上げてディスクを入れ

WXASF⏎

と入力すると「宛名印刷ソフト」（右上の写真）が出てくる。

（千葉県／MAC・15歳）

⊖文書データはWX内蔵の「アドレス・ネームカード」で作ったものを使う

⊖印刷メニュー。ただし不完全なソフトなのであしからず

⊖システムディスク1には「A1WX」というファイルが入っていたぞ　⊖スタッフの名前のところを自分の名前に書きかえたりして

## はいぱーそーめん（コナミのゲームコレクション番外編）

### キミもそーめんを200食べて超人になろう！

そーめんを200食べてさらにもうしばらく食べ続けていると、おむすびが落ちてくる。食べると手の動きが速くなる。

（京都府／岩崎行雄・14歳）

⊖100を超えたところで出てほしかった

☆200までいくのに、いったい何日かかったことだろうか。

## パチプロ伝説

### エンディングにしか用がない人はお試しあれ

「ニブリム　ルダチロ　ロ」とパスワードを入力してゲームをはじめると、すでに最後の店で33台打ち止めしており、そのまま景品交換所に行くとエンディングになります。

（大阪府／パチオ君・15歳）

☆すっごい玉数で、計算し終わるまでに20分以上かかった。あまりうれしくないぞお。

⊖景品交換所に行ってみると賞金と持ち玉がへんな数字になっているが、精算できちゃう

⊖ほんとにこれだけのお金がもらえたらいいよなぁ

## ラプラスの魔

### グラフィックとミュージックモードのウル技

やり方は超かんたん。まずゲームディスクを入れて〔ESC〕を押しながらたちあげるのだ。たったそれだけでモノクロ58画面と93種類のキャラが見られ、17曲のBGMがFM音源とPSGで聞ける。

（福島県／片寄国博・？歳）

⊖この画面が出たら準備完了だ。好きなモードを選ぼう

FM

⊖さすがにFM音源は音がいい。持っていない人はPSGでガマンしよう

PSG

⊖PSGもよくできているのでFM音源を持っていても聞いてみる価値はある

モノクロ

⊖寝てるようで寝ていない、死んでたりする

⊖この壁画、なかなかいいと思いません？

⊖ゴーストの食事。ぜいたくは敵だ！

⊖プールの底にはガイコツが……気持ち悪い

⊖うーん、この壁画もなかなかいいんだよね

⊖とらわれの主人公。私はこんな趣味はない

モンスター

⊖ベッドってモンスター？　⊖「ロケットパーンチ！」

⊖ユニコーンかっこいい！　⊖トラ男、こいつはヘンだ

⊖のーみそコネコネだよん

⊖ごぞんじフェアリーです　⊖チョットぶきみな人形だ

⊖左の人形と似てません？　⊖ただのデーモンその1

⊖ただのデーモンその2

⊖なぜか大きく載せてしまった

⊖これは、デーモン小暮だぁ！

## 新コーナータイトル未定

あこがれの先パイ　うちの学校は、顔面土砂崩れの男子と粒ぞろいの女子というとりあわせで、けっこう県内でも有名なのですが（本当は逆のパターンの学校へ行きたかったけれど、ランクが一つ上なんです）、そのなかでもピカ一だったのが、去年卒業した「ゆか先パイ」でした。先パイはおそろしくきれいなワンレンでしたが、眉毛がちょっとこくて、キツイ感じがするのがとってもおしかった。その先パイも京都の女子短大へ行って、きっとリッパな短大生になっていることでしょう。追伸、このハガキが採用されたら、先パイの写真を贈呈しちゃいます。（富山県／夜久・？歳）☆このハガキを最後の文につられて採用したのはてじなしです。

## ちょっと通り抜け

Q…ぼくは、先日「マイト・アンド・マジック」を買いました。買いましたが、クエストがひとつも解けません。（秋田県　豊田則夫・12歳）

A…M&M2が発売されたというのに、不幸なヤツだ。はじめに挑む「老人のクエスト」について解説しよう。ソービガルの地下に老人がいる。こいつからスクロールを受け取ったら、エルキューンの町にいるアガールという魔法使いに渡すのだが、こいつは宿屋のカベのうしろというやっかいなところにいるのだ。

**麻雀悟空〜牌交換〜** ずいぶんまえに載っていた技と同じようにするのですが、「実戦」「研究」とモードを選んでゲームをはじめます。おもむろに〔ESC〕と〔SELECT〕を同時に押すと、牌交換モードになります。自分の牌をカーソルの上下で変えられます。ただし、相手が持っている牌やドラ表示牌などはつみこめません(あたりまえか)。これで、緑一色だろうが字一色だろうができます。(愛知県／林慎一・14歳)

新コーナー タイトル未定

**東京のデパート** このあいだ、デパートに買い物に行ったときのことでした。おもちゃ売り場でゲームカセットを物色していると、ファミコンのコーナーからヘンな声が聞こえます。たぶん、シューティングゲームだったと思うのですが、弾を発射するたびに自分で「キュンキュン」とか「ぐわーん」とかゲーム音に負けないくらい大きな声で叫んでいるのです。とうぜん、その子の周りにはたくさん人が集まってくるのですが、彼は気にとめたようすもなく、私があきれて帰るときも、まだ「ぼっかーん」とかやっていました。きっと、デパートを追い出されるまで叫んでいたことでしょう。(東京都／東賢二・18歳)

# 時空の花嫁

## ゴールドがいっぱいになるおいし〜いウル技

ゲームをはじめてすぐにカポエラを習い、西の村にある武器屋で兵士の武具を買う。そして、城門で兵士に捕まって牢屋に入れられる。牢屋の左側の壁に100ゴールドで牢屋の鍵を売ってくれる人がいる。ゴールドが足りない状態で鍵を買うとゴールドがMAXになっているのだ。

(大阪府／巴慎太郎・?歳)

最初は500ゴールドからスタート

するとゴールドがMAXに

はじめにカポエラを習う

5匹くらい倒して武器屋へ

西のほうにある武器屋。兵士の武具を買って門番のところへ行くのだ。持ち金は0ゴールドでOK

ここでわざと捕まって牢屋に入れられるのだ

左壁に鍵を売ってる人がいる

お金が足りないのに鍵を買うことができる。

## 時空の花嫁のヘンなイベントをちょいと紹介

16世紀のロデラーンの町の楽しいイベントを紹介しよう。

**■お金もうけのイベント**

●農家のアルバイト。船頭にお金を払って川を渡ると、アルバイトについての情報が聞ける。農家へ行くと500ゴールドのアルバイトができる。

●大富豪の宝探し。洞窟のドラゴンを倒して、宝を手に入れると大富豪から報酬として、1000ゴールドもらえる。

●ガイのカブト。ネコ屋敷へ行って、化けネコを倒してガイのカブトを手に入れる。これを町はずれのおばさんに売ると1500ゴールドになる。

**■たんなる嫌がらせのイベント**

●インチキ教会。ここの神父は、500ゴールも寄付させて「なんてアホなやつ」などと、ぬかしやがるのだ。しかし、このインチキを見抜くと知覚力が上がるので、考えようによってはいいヤツなのかもしれない。

●ならず者。こいつらは下手に出るとつけ上がってくるので、攻撃するしかない。

●へんな男の子。こいつは、何かたくらんでいるみたいだが、話しかけても逃げていってしまう。ちょっと不気味だ。

### 農家のアルバイト

船頭のおっさん。ここで値切ると農家のアルバイトを教えてもらえない

野良仕事を手伝うと500ゴールドくれた。仕事のあとのビールはうまいぜ!

### 大富豪の宝探し

大富豪は、洞窟の宝物を取って来てくれというが、なんかありそうだ

ドラゴンを倒してイアソンの冠を大富豪に渡すと1000ゴールドもらえた

### ガイのカブト

ネコ屋敷に行き化けネコを倒してガイのカブトを手に入れる。そして……

ガイのカブトを町の左上の家に持って行くと1500ゴールドで買ってくれる。売らないとゴーゴンが襲ってくるぞ

### インチキ教会

こんなインチキ神父に500ゴールドも取られるなんて、あーくやしい!

### ならず者

はっきりいって、こいつらは弱い。でも、ついお金を払ってしまった

### へんな男の子

こいつは何かたくらんでいるようだが、何もせずに逃げて行く。ヘンなヤツ



Q…「王子ビンビン物語」をやっているのですが、ガラスのくつが見つかりません。ああ、こまったこまった。(愛知県 菅田明伸・12歳)

A…そうなんだよね、ここはちょっと難しいんだ。では教えてしんぜよう。まず、ホヤマの町に行き、いろいろな人と会話をしているとまめ畑の向こうの砂丘にあるということがわかる。砂丘の場所はホヤマの町を出て、右上の海沿いの黄色いところだ。ここで、左を向きながら調べれば見つかるはずだ。

パワフルまあじゃん2データ集〜Hが見られる〜　4月号の方法でデータ集（タケルでのみ発売）の女のコも脱いでくれます。やり方はかんたん、女のコのグラフィックが出たら、ディスクを抜いてスペースキーを押します。勝つとすこしずつ見えていくパターンの女のコが楽しめます。（北海道／小山健介・15歳）



# 通り抜けできます

## 前号までのあらすじ……

毎日の修行は以前の抜け子の生活からは想像もできなかったのだろう。修行をはじめて1週間、ちょっとしたことで多吾作と大ゲンカした抜け子は、家を飛び出したのだ。どこへも行くあてのない彼女は、夜の上海の街へと消えていく……ああ、抜け子の将来はいかに／　多吾作は抜け子が飛び出した夜を回想している。

## 新コーナー タイトル未定

ごーるでんウィーク　激春でグロッキーになった激[illegible]ナ大会実行委員会は、5月5、6、7と温泉で静養することになった。近くて、2泊できて、静かに麻雀が1日中できるところ……。条件にかなったのは四万温泉。どこからかぎつけたのかファンダムのボス、麻雀とバ[illegible]が好きなファンダムの下っぱ、元十字軍のボスなど10名が3日間、浮世を忘れて遊びまくった。麻雀、マッドカード、モノポリー、バンカース、ミールボーン、ゲームボーイ……。帰る日の数時間にも、スマートボール、パチンコ、射的で楽しむといった念の入れよう。まるで、二度と遊べないんじゃないかと思うくらい。徹夜で原稿を書いている（まっぱー）でした。

## ラスト・ハルマゲドン

**Q** ラスト・ハルマゲドンのファンタジーランド以降の特集はもうやらないのでしょうか？　マップを載せてもらえれば助かるのですが。
（東京都／長谷川幸生・？歳）
ラスト・ハルマゲドンの司令塔で迷っています。
（愛知県／森井靖・15歳）

**A** じつは今までに上のような質問が結構きていたのだが、世の中には間というものがあって、掲載できずにいたのだ。さて、答えだが、ファンタジーランド城と司令塔のマップを載せておいた。これを見てもらえばわかると思うがファンタジーランド城でのイベントは2階と3階、司令塔では4階だけだ。しかも、司令塔のイベントというのは、エンディングなので司令塔に入れるようになったらもうレベルアップの必要はない。さっさと登ってしまおう。塔を登りきったとき、すべての謎が明らかになることだろう。

S…スタート
…落し穴
…弓矢
…つり天井
…毒ガス
⬆⬇…階段（下向きはその階のスタート地点）
U…上り専用階段
…一方通行
…トビラ
A〜C…ワープ入口
A'〜C'…ワープ出口
E…イベント

### ファンタジーランド城

1F　2F　3F

王の城の入口だ。1階にはイベントがないので最短距離で

王様は人間ではなかった。だれかがあやつっているはずだ

コンピュータはしかも人間と判断した

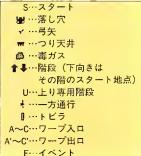
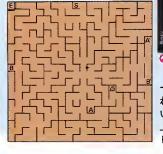
### 司令塔

1F　2F　3F

4F

扉を開けると……

人間になっていた

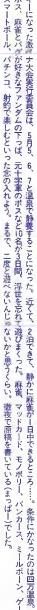
異星人は真実を話す

すべてが終ったとき、モンスターだった彼らは、心身ともに生まれかわり新たな大地に降り立っていた。そこは、魔界でも第2の地上でもない緑の大地であった。新しい歴史が今、はじまった。

新しい歴史が、今はじまる。そして彼ら12人は……

## ちょっと通り抜け

Q…「原宿アフタダーク」遠野ゆかり殺害現場でシステムノートを調べなかったので、泉谷と片平の電話番号がわかりません。（東京都／伊藤智佳子・？歳）

A…ゲームのマニュアルというのは、時として貴重な情報が書いてあることもあるのです。とくに、アドベンチャーゲームなどは直接のヒントなどが書いてあったりするので、見逃せません。この場合の電話番号も、ゲームに付属のシステム手帳に書いてありますので、そちらを参照してください。

# 天九牌 桃源郷編だけっ!

本物の天九牌は本気で燃えるのだが、最低でも4人は集まらないと遊べない。そこで、ゲームソフトの天九牌の登場となったわけだが、そこはやっぱり十字軍、酒池肉林することしか考えていない。

## 実況中継! 1巡目1局の裏より

桃源郷編で破産してしまった女のコがいたら、自分の持ち金を寄付してあげよう。すると女のコはその額に応じて感謝の気持ちを見せてくれる。

寄付してあげる額は多いほど脱ぎっぷりがよく、とうぜん自分はたくさんのお金を持たなくてはならない。攻略としては、はじめの賭金は賭けられる最高の金額を賭け、あるていど貯まったら持ち金を維持して、女のコが破産するまでじっと耐える。問題は、親のときだが、これはひたすら絶好の手がくることを祈ろう。

では、一気に脱がせたようすを見てみよう。

⬆賭けるだけ賭けたら、あとは運まかせだ。どうやらこれは……

⬅ほっほっほ、2人破産した

ラッキー!

⬆先にリンリンがおねぐわぁいしてきたから全額あげちゃる

⬅おおっと、いきなり3段階目のグラフィックが拝めた。思い切ってあげてよかったあ

あれっ?

⬆無一文なので、ここでゲームオーバーだろうと思ったら舞ちゃんまでが貸してくれというので、0元を入力してみた

⬅それでも1段階目のグラフィックを見せてくれたので、すっごく得した気分

満足的自滅

### 今回のエモノ

スタジオパンサーのご厚意により、女のコ2人ぶんのグラフィックが入ったディスクを3名にプレゼント。十字軍で特集してほしいことを書いて6月15日までにハガキを送ってね。

## いくらあげればどれだけ脱ぐか

**リンリン** 38万元未満は左のAタイプ。75万元未満なら真ん中のBタイプ。75万元以上ならば右のCタイプという順に脱いでくれる。

**由美子** Aタイプ35万元未満。Bタイプ69万元未満。Cタイプなら69万元以上。いちばん安上がりなのでかなりおすすめできる。

**ジェニー** Aタイプ39万元未満。Bタイプ77万元未満。Cタイプなら77万元以上。5人のなかでいちばんアダルトな感じのキャラだ。

**バニーちゃん** Aタイプ43万元未満。Bタイプ85万元未満。Cタイプなら85万元以上。カジノじこみのバニースタイルのせいかいちばん高い。

**舞ちゃん** Aタイプ42万元未満。Bタイプ83万元未満。Cタイプなら83万元以上。1人だけ純和風スタイルで後ろ姿。はっきりいってズルイ。

Q…編集部でHソフトを買うとき、店員が女の人の場合どうしますか？ もし、隠すとしたらどこに隠すのですか？(大阪府 1月1日生まれ・？歳)

A…いつも、編集部のソフトを買って来るのはまっぱーという人です。彼の行動を見ていましたが、たくさん買っているときはいちばん下にしてそっと出して、目を合わさないようにしています。1本だけのときは領収書を書いてもらうときに編集部の名前をいって、仕事なんだということを強調していました。

パワフルまあじゃん2データ集〜なつみを見る〜 ①いままでのディスクでエキサイトまあじゃんをする。②ディスクをデータ集に入れ換える。③なつみなら「あごめすてけぼ」、シークレットギャルなら「はんかくさいね」とパスワードを入力。④色のヘンなグラフィックが見える。(宮城県/佐々木孝志・24歳)



## ●歌を詠む会

今月からはじまった点数制。詠まれた歌に基本点として、10点が与えられる。この基本点を以下の10要素で1点ずつ増減した合計点でその歌を評価する。この点数は、詠まれるたびに加算し、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトを進呈する。

①正しい字数(29〜33字の範囲)
②季語の有無
③社会性(現在世のなかで起こっていることが主題)
④時代性(過去や未来が主題)
⑤非日常性(現実では考えられない出来事)
⑥民俗性(民間伝承など庶民の生活が主題)
⑦風俗性(恋が主題)
⑧感動(心に訴えかける)
⑨雅(気高く、優美なもの)
⑩下げ(落ち。笑いを誘うもの)

←9月号は「い」ではじまる和歌がお題だ。(福島県/かつやん・?歳)

くぉらおまえ モヒカン頭は 違反だぞ 先生! でもこれ 天然なんスよ

**評** 京都府/山さんセフィーロ作。減点は①②④⑦⑧⑨、加点は③⑤⑥⑩で合計8点。モヒカンがきめて。

クインプル くうねるあそぶと ちがうのか 井上羊水 おっと字がちがった

**評** 京都府/川村渉作。減点は②③(古い)④⑤⑦⑧⑨⑩(つまらない)、加点は①⑥。合計4点。

くいうあそぶ 今日は何して あそぼうか 金がないので ファンダムだのみ

**評** 京都府/川村渉作。減点は①②④⑤⑦⑨、加点は③⑥⑧(下の句があわれをさそう)⑩。合計8点。

先生と生徒の会話に見たてて詠んだという、山さんセフィーロの歌の評価は2項目で盛り上がった。天然パーマよりモヒカンのほうが時代性があるという意見と、モヒカンの生徒という非日常性も見逃せないという意見があった。結局、両方とも加点することで解決した。今後は「宇治吉麿」で詠んできなさい。

## ●イラストのコーナー

FFBの菅原に触発されたのか、最近十字軍にもウケをねらったものが多くなってきました。それはそれで、うれしいことなのですが、やっぱりキレイで美しいイラストが、担当者は好きなのです。

←岩手県/あじゃぱーの作品。ドラクエだね

←京都府/中田一生の作品。コピーしてモノクロで見るともっと怖かったのです

←愛知県/沢田篤志の作品。本当は連作

←北海道/牧野浩一の作品。笑える

↑愛知県/小川太郎の作品。アップの画面を↑引くとこう。こっちは徳島県/山城拓郎

## みんなで救ってあげよう

5月号で募集した。『ラフェール』の解答ですが、手紙が1通来ただけでした。この、唯一の応募者徳島県の仙波一郎クンにはゲームソフトを1本プレゼントします。おめでとう。

さて、いよいよ十字軍の宿敵『マイト・アンド・マジック2』が発売されました。そこで、武器、防具、アイテム一覧に全マップ、全クエストの詳細な解法を大募集します。ご存知の方、どうか十字軍「編集部を救ってあげようM&M2」係まで送ってください。優秀者にはソフト1本プレゼント。

## 激春をふりかえって

「別にふりかえるといっても、たいしたことではないんです」。激ペナ大会委員長は語る。「大会開催中は忙しくて、激ペナについて考えることができなかった。いま、ようやく考える時間ができたところです」。彼はいったい、何を考えていたのだろうか? 「全国大会開催中にこんなハガキが送られてきたんです」。……ディスクが泣いている。3月号と同時に買ったディスクに激ペナのデータを入れて2月9日に送った。1日しか、自分のものでなかったディスク。短いつきあいだった。編集部で大事にしてやってください。(神奈川県/熊谷久・14歳)「このハガキを読んで、激ペナ大会をもう一度考え直す必要があると感じました」。

●激ペナ春の外ウマ当選者発表●

応募総数472通のなかで2−7の組み合わせを予想した20人から抽選した結果つぎの2人の方にゲームソフトをプレゼント。静岡県・原田明浩クン、島根県・安食優クン、おめでとう。

## 投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技のコーナー。②通り抜けできます→先に進めず、ほこりをかぶっているソフトを救うQ&Aコーナー。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄コーナー。④ものを書く会→ハガキにどれだけ文章を書けるかが勝負の作文コーナー。⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる想像力豊かな和歌(五七五七七)を詠むコーナー。⑥編集部を救ってあげよう→今回は発売されたばかりのM&M2の完全攻略を大募集する。⑦新コーナータイトル未定→その他なんでもありのコーナー。⑧イラスト→ゲームに関係あろうが、なかろうが、他人を感動させるようなイラストを待っている。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」各コーナーまで。自分の住所・氏名・電話番号は忘れずに!

ちょっと通り抜け

Q… 6月号P93のゲーム百字軍のイラストの女の子がかわいい。童顔で美しい体、いーなー。で、電話番号を教えてください。(和歌山県/龍之助の息子・16歳)

A… ゲーム百字軍はお休みなので、かわって十字軍がお答えします。電話番号は03-431-1627、住所は東京都港区新橋4-10-7、名前は教えてやんない。話題のイラストを描いたのは、市川誠さん。元百字軍のボスが発掘した新進気鋭のイラストレーターだ。みんな、よろしくね。

## はじめて雑誌に登場した謎の大型GM専門バンド S.S.T.BANDインタビュー

5月4日、東京・代々木「国際スポーツフェア'89春」の会場で、ライブステージまえのSSTバンドにインタビューする機会に恵まれた。

**たかだー(以下「た」)**：こういった雑誌のインタビューというのは？

**全員**：初めてです。

**た**：6人のメンバー中、セガの社員の方は2人だけだとか。

**ミッキー**：はい。わたしとヒロがそうです。

**た**：ほかの方は、ふだんは？

**他のメンバー**：ぷーたろーです(笑)。……まあ、ふだんもSSTバンドです。ほかにも音楽活動はしていますけど。

**た**：曲のできるまでをかんたんに説明していただけますか。

**ミッキー**：ゲームのプロジェクトチームと話しあってから、ある程度できているゲーム画面を見ながら、イメージで作るという感じです。

**ヒロ**：チームによって、注文がうるさいところもあれば、そうでないところもあります。

➲ニッポン放送から、「すごいバンド」としてじきじきにお呼びがかかりライブの実現となった。今回も予想通りの盛りあがり。地元に呼びたい読者は、まずセガに手紙を！

**た**：楽器のまえで試行錯誤という感じですか？

**ヒロ**：わたしはそうです。

**ミッキー**：どう考えても画面にあわないなんてことをくりかえしたりして。

**た**：それにしても、セガのゲームは、ほんとうに画面と音がピッタリという感じがしますね。

**全員**：ありがとうございます。

**た**：興味のある、ほかのソフト会社は？

**ヒロ**：あまりゲームセンターとか行かないんで。

**サンダー**：ものめずらしいとかならしゃべるもの。SNKとか。

**ハリアー**：ぼくはやっぱり、カプコンとタイトーですね。サイトロンの『ストライダー飛竜』アレンジバージョンはすごい。

**全員**：(大爆笑)

**た**：(???)。……ほかの会社のサウンドチームとのジョイントは可能だと思われますか。

**キャニオンの大野さん**：問題は多いとは思いますが、うちみたいな第三者が間に入れば可能になってくると思います。

**た**：今後のバンド活動は、うわさされているアメリカデビューも含めて、どうでしょうか。

**全員**：まず全国縦断でコンサートをしたいですね。ただ問題は、コンサートを開いたときにいったい何人のお客さんが来てくれるかまったくわからないということなんですよ。数さえつかめれば、どこにでも行けるんですが。そのために、読者のみなさんにセガの宣伝部に手紙を送ってもらいたいですね。

**大野氏**：アメリカでのコンサートは、アメリカでアルバムを発売してからですね。それを記念してというような形で。

——最後に、8、9月頃に新譜が出ると教えてもらった。みなさん、なかなかのハンサム。平均年令は20代前半とか。海外でも人気の高いセガのゲーム。耳慣れた音楽にことばの壁のない強み。日本武道館満タンどころか、海外制覇も夢じゃないという感触があった。



●ぼくとわたしの消費税①／ぼくは消費税のおかげで3パーセントあがった。(東京・中嶋大志)／郵便局で「40円切手をください」というのはラクだが「41円切手ください」というのは舌をかみそうでいいにくい。なんとかならないものだろうか。(東京・堀孔明)／おめでたいですねえ、消費税。本体388円、おめでとうございます。(滋賀・長谷川弘明)⇨消費税のことを書いたものがとても多く、さまざまなことが書いてある。続く。(バ)

## プレゼント係より

4月号発表の、アンケートハガキの「ソフトプレゼント」と「さあ応募しなさい」は、すべて発送を終了しました。現在、5月号発表ぶんを処理中です。プレゼントに関してご不明な点は、お電話(目次参照)または、住所・氏名・電話番号を明記のうえMファン「プレゼント係」までハガキでお問い合わせください。発送の遅れ、一部不手際があったことを深くおわびいたします。

SHOW

とうぜん大混雑のGWのまっただ中 うわさの博覧会の行列に突撃して

# 「YES'89(横浜博覧会)」レポート

風薫る5月。FFB博覧会取材班は、話題の横浜博覧会YES'89へ取材にでかけた。テーマは「宇宙と子供たち」。新しい時代のあるべき姿を、新しい時代をになう世代といっしょに考えようというものだ。

横浜博には4つの入口(ゲート)があるが、取材班は高島町ゲートから入った。とたん、人の多さに驚かされた。あとで知ったことだが、この日、5月3日の人出は18万4408人もあったのだ。まず、高さ105メートルの「コスモクロック21」(大観覧車)が正面に目に入る。あたりを見渡せば、どのパビリオンも長蛇の列。のきなみ、1時間半から2時間の待ちという状況だった。

博覧会といえば立体映像(3D)というのが最近の傾向らしい。横浜博でもいっぱいの3DがキミをKITEいるぞ。「日産・芙蓉館」では18×24メートルという巨大スクリーンでの3Dにくわえ、映像にあわせて動くシートがさらに臨場感を高める。ほかにもたくさん見ることができる。しかし、もちろん3Dだけが映像というわけではないし、博覧会の楽しみというわけでもない。横浜博には、「映像プラスなにか」というパビリオンがかなりあるのだ。たとえば「JT館・スーパーマジックビジョン」(日本たばこ)では、スクリーンの映像と実際の人間が共演をする斬新なステージが楽しめる。

会期は10月1日まで。開場時間は午前9時30分から午後9時30分まで(最終日のみ午後6時まで)。当日券は大人2880円、高校生1850円、中・小学生1500円、幼児(満4歳以上)500円。最寄り駅は、横浜・桜木町・高島町の3駅。横浜からはゴンドラや遊覧船、桜木町からは動く歩道と、駅から会場までも楽しめる。※問い合わせ先=横浜博覧会協会☎045-221-0055

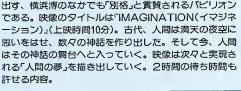
※入場料は高校生以上が税込価格、中学生以下は税なしです。

⇧博覧会事務所にあった会場の模型を2階からパチリ。航空写真みたい

⇦大観覧車のスポーク(?)にはランプがあり、それが秒を示す。⇧日産・芙蓉館など3D上映館はどこもたいへんな行列

## Mファンおすすめパビリオン

### 三菱未来館

CGを幅20×高さ15メートルのスクリーンに3Dで映し出す、横浜博のなかでも「別格」と賞賛されるパビリオンである。映像のタイトルは『IMAGINATION(イマジネーション)』(上映時間10分)。古代、人間は満天の夜空に思いをはせ、数々の神話を作り出した。そして今、人間はその神話の舞台へと入っていく。映像は次々と実現される「人間の夢」を描き出していく。2時間の待ち時間も許せる内容。

⇧スペースコロニー内部。無段階の変形など実写をはるかにしのぐ映像だ

### 高島屋不思議ドーム

「奇想天外摩訶(まか)不思議」というパビリオン。このパビリオンは展示とシアターの2部構成。展示は、滋養強壮剤「ウマナミンA」のテレビCM、東屋(あずまや)で麻雀する龍とアルマジロなど、おかしな世界が広がる。シアターは「ラテルナマジカ」といい、映像と立体造形物に加え、映像に出演するキャラクタが実際にシアター内に登場する。「エイリアン」ふうのSFであちこちに仕掛けがある。シャレのわかるオトナにおすすめ。

⇦東屋で麻雀する龍とアルマジロ。場面は龍が大三元をつもったところ。高い……

### NEC C&Cパビリオン

このパビリオンの宇宙旅行シミュレーション『スペーストライアル2009』は、260人もの人が実際にゲームに参加できる。ここでは1人1人が宇宙飛行士として手もとの端末を操作する。宇宙旅行は金星・火星・木星コースと3とおりあり、全員の多数決によってコースが決定される。途中、宇宙飛行士適性検査が行われ、規定以上の得点をあげないと失格。最後の着陸ゲームで1人でも成功すれば目的の惑星に着陸できる。ゲームの達人向き。

⇧この回試験にぜんぶパスしたのは260人中30人、とうぜん取材班もパス

## 子どもハガキ相談室 その?

毎月読者から送られてくるいろいろなハガキにはときどき相談事が書かれていることがある。そのうちいくつかは記事のなかでひそかに答えているのだが、ほとんどの相談にはページや時間や見解の相違などで答えることができないでいる。そんな不遇な相談ハガキを1枚でも救うために、このコーナーができた。さて、記念すべき相談ハガキ第1弾は福岡県苅田町にお住まいのMSX歴3年・稲葉智一くん・13歳のおたより。●「ディスクとは? はずかしいことに最近ディスクの存在に気づきました。ソフトのディスクはどうやったら使えるのだろうか。笑いたければ笑え、フン」⇩次のページへ続く

## アンケートハガキより

●ぼくとわたしの消費税②／テクポリのアンケートハガキでは「41円分の切手を貼ってください」だが、Mファンでは「41円切手を貼ってください」なのはなにかを物語っているようだ。(北海道・藤浦康也)／あたらないとわかっていても出さずにはいられない。そして1円切手のまずい味を舌に残しながらこれを書いている。(長野・宮坂文利)／こんなアンケートハガキ、ややこしいのでやめてください。(長野・小川秀史)⇨結論が出てしまったではないか。(バ)

(続き)⇒はっはっ。いや、笑っちゃいけませんね。ディスクとはもともと「円盤」という意味で、カセットテープと同じような材質を円盤にしたものだと思ってまあまちがいはない。MSXで使っているのはふつう直径3.5インチのフロッピーディスク(柔らかいディスクという意味)でプラスチックのハードケースで保護されている。このディスクを使うにはディスクドライブ(正しくはフロッピーディスクドライブ。FDDと略すことも多い)が必要。データレコーダより値段は高いけど、読み書きのスピードは早いし、便利です。最近はディスク版のソフトも多いし、FDDを持っていてソンはないと思う。終わり。

MUSIC

# 100枚のレコードが売れればそのうち3枚はGMだそうで、最新GM情報

**GAME SOUND DECO-G.S.M. DATA EAST 1**＝データイーストの『ファイティングファンタジー』『ロボコップ』『コブラコマンド』『トルピードアレー』『スタジアムヒーロー』『アクトフェンサー』『タイムマシン』を収録した、オリジナルサウンドアルバム。6月21日発売。CD2627円、テープ2359円。ファイティングファンタジー楽譜付き。予約特典は半年ぶんのカレンダーポスター。(ポニー)

**テトリス完全攻略ビデオ**＝究極のコンピュータパズルゲームとのほまれも高い『テトリス』。そのウルトラテクニックを映像で紹介する。ビデオの制作者がはまりまくったというウラ情報も伝わっており、趣味パワーが映像にどれほど影響を与えているかが興味の的(かな)。6月21日、VHSのみの発売。カラーステレオHi-Fi30分もの。3296円。(ポニー)

**ウイニングラン**＝タイトルのほか、『オーダイン』などナムコの人気作品を収録。サイトロンが本格的にナムコ作品に乗り出したアルバムといえる。7月21日発売。CD2627円、テープ2359円。(ポニー)

**まーじゃんギャルズグラフィティーVol.1ー電脳美少女図鑑ー**(ビデオ)＝「花のももこ組」などニチブツ作品をメインに収録。懸案となっていた「スーパーリアル麻雀」はVol.2以降になると予想される。7月21日、VHSのみの発売。カラーステレオHi-Fi30分もの。2884円。(ポニー)

まさか本気で「テトリス」の攻略ビデオを出すとは思わなかった

**ウイニングラン**(ビデオ)＝ナムコの超リアル・ドライビングシミュレーションのビデオ化。7月21日、VHSのみの発売。カラーステレオHi-Fi20分もの。3296円。(ポニー)

**タイトー・スーパーシューティング**(LD)＝先ごろ発売になった同タイトルのビデオのLD化。『飛翔鮫』『究極TIGER』『TATSUJIN』を収録。8月2日発売。カラーステレオHi-Fi90分もの。7519円。(ポニー)

**サウンド・ストーリー『ダウンタウン熱血物語』**＝タイトルを約22分のグレードアップバージョンで収録。サウンドは、ブキウギふうのものからサスペンスタッチのもの、ワルツやサンバふうのものなど、多方面のジャンルを感じさせた。アップテンポのものもスローテンポのものも耳に心地よい。一聴の価値あり。8cmCD1123円、テープ937円で発売中。(アポロン)

**くにおくんサウンド・コレクション『ダウンタウン熱血物語』他**＝前記のサウンド・ストーリーにセリフを加えたものプラス『熱血硬派くにおくん』(オリジナルサウンド)と『熱血高校ドッジボール部』(アーケード版／シンセサイザーグレードアップバージョン)を収録。収録時間は約60分。12cmCDのみ2348円で発売中。(アポロン)

＊このページ掲載の写真はサウンド・コレクションのもの。サウンド・ストーリーのほうもほぼ同じデザイン。

交響曲「SORCERIAN」(キング)のスタジオ録音風景

**※アポロン新作情報**＝7月21日、ヒューリンクス『スターコマンド』のGM集が発売になる。PC98を使用したオリジナルサウンドアルバム。

**交響曲『SORCERIAN』**＝キングのファルコムレーベル交響曲シリーズ第2弾。今回もフルオーケストラ編成。もうすっかりおなじみの羽田健太郎氏が制作にあたる。もちろん四楽章形式。壮大なシンフォニックサウンドが期待される。7月5日発売。CD2843円、テープ2369円。(キング)

**ロードス島戦記ー灰色の魔女ー**＝パソコンのみならず、原作本、カセットブックと複数のメディアで展開されている『ロードス島戦記』を音楽化。約5分の「A LOODOSS WAR」と名づけられたサウンド・パフォーマンス(ドラマ)と9つの楽曲で編成される。ドラマは、ロイドの東の平原でおこなわれたヴァリスとマーモの決戦を、竹村拓(パーン)、鶴ひろみ(ディードリット)、塩沢兼人(スレイン)ほかの出演で送る。サウンドでは、エスニックムードたっぷりの「OVERTURE(序曲)」をはじめ、人気の高いGMをピックアップし、フルアレンジを試みている。CD2627円、テープ2359円、LP2348円で発売中。(ビクター)

**東亜プラン・ゲームミュージックSCENE 1**＝アーケードの『TATSUJIN』『ダッシュ野郎』『HELL FIRE』『ワードナーの森』を収録。6月25日発売。CD2472円、テープ2163円。(ポリスター)

**※ポリスター新作情報**＝以下の2作品が7月25日発売の予定。

①スーパーリアル麻雀P2・P3／トゥインイーグル(ビデオ)……セタの人気アーケード作品を3作収録。

②ファイナルファンタジー(仮題)……5月20日、東京・五反田でおこなわれた「ファイナルファンタジー・シンフォニックコンサート」のライブ録音。コンサートの模様は来月号のこのコーナーでレポートする予定。

――例のSSTの新譜は、『ターボアウトラン』や人気作品の焼き直しを検討中とか。

※このページの価格は消費税込みです。

●ぼくとわたしの消費税③〜MSX主婦の怒り〜／少しでも安い買い物をし、セッセとヘソくってソフトを買ってたのにィ。消費税のバカヤロー!(神奈川・税金に悩むオバサン読者より)/買い物のたびに腹が立つ。郵便局へ行けば1円切手と2円切手は売り切れだといわれ、ますます頭に来る。この1円切手はむりやり妹から奪ったものです。意地でも41円切手なんか買ってやらん。(愛媛・田坂真実)⇒国民をイジメるのが永田町の仕事なのでしょうか。(バ)

## CGコンテスト・テレカ当選者

●スパーキーテレカ当選者　〈北海道〉沢崎千春〈青森〉白戸智美〈東京〉小松正章、ハリー・ネルソン〈愛知〉細田博道〈三重〉水谷仁〈兵庫〉福井直記〈広島〉亀田一成〈福岡〉野村義信〈鹿児島〉森耕一

## コンテスト A1WXはキミのものだ!

5月号で募集した「ディスクパックでCGコンテスト」の結果を発表します。テーマはバボでした。

おはこんのタイトルバックのイラストの似顔絵(ここには毎月バボの似顔絵がかかれている)も多かったけれど、独自の想像力による意外なバボの姿がたくさん送られてきました。ただ、絵としてはイマイチの作品が多く、ちょっと迫力不足。

そんなななかで、東京都練馬区の沢崎誠くんの『BIG BABO』というタイトルのCGは目をひきました。巨大化したバボがビルの街を襲う。ううん、たしかにバボが巨大化したらこんなふうな大きないたずらをはじめるかもしれない。沢崎くんに、A1WXを贈呈しよう。うらやましい。

なお、テレカの当選者は上の欄外で発表しています。

↑『BIG BABO』。大きな口が火山の噴火口のようだ

## サービス 半導体読本をもらおう!

松下電器が半導体の本を作った。『(図解)半導体って、何だろう。』がそれだ。イラストと短いQ&A形式の文章で構成された絵本ふうの本。軽い気持ちで読んで理解できる本だ。

この本を今、松下電器が合計500名にプレゼントしている。ほしい人は、ハガキに自分の住所(郵便番号も)・氏名・年令・職業と、応募方法を知った雑誌(この場合はMSX・FAN)を書いて、下記まで。

〒540 大阪市中央区城見2-1-61 ナショナルタワー内　松下電器・半導体読本係

しめ切りは6月15日消印有効。「商品の発送をもって発表にかえさせていただく」そうだ。

半導体って、何だろう。

↑PHP研究所発行/A5判/口絵カラー8ページ、本文128ページ/表紙中央にはホログラフもついている

## 新製品 音声合成ソフト『とーくまん』

エミールソフトの音声合成ソフト「とーくまん」(ROMカートリッジ、ディスク、マイクのセット。MSX2/MSX2+、価格1万4800円、発売中)がおもしろい。

付属のマイクで音声を入力してそれを音声合成データにしてくれるのだ。再生した音は、最近の「しゃべる」ゲームに使われているものと比べて、かなりリアルな音だ。

さらに、画面を見ながら音の高低を変えたり、2種類以上の声を重ねたり、逆回しやエコーなどの特殊なエディットもできる。楽しく音で遊べちゃうのだ。

カートリッジ内には音声データを使うための拡張BASICが内蔵されているので、かんたんに「しゃべる」自作プログラムを作ることもできる。

秒読みや時報、マシン語ダンプリストの読みあげなどの、おまけプログラムも楽しい。

送料サービスで通信販売もしているそうだ。詳細はエミールソフトまで。

※問い合わせ先=エミールソフト☎0886-31-2366。

↑カーソルで絵を指定するとその音が出る、お遊び機能も楽しい

↑時刻を声で教えてくれる、おまけのトーキング・クロック

←音を波形で表示。音声データの入力状況やエディット状況がひと目でわかる

←ファンクションキーで使うコマンドがタイトルの下に表示されている

↑入っている音声データのマップ。ここを見ながらエディットしたいデータの範囲を指定する

## プレゼント さあ応募しなさい

突然、思いついた。今月からこのコーナーもリクエストに応えることにしよう。あのソフトハウスのこういうグッズがほしいと思ったら、MSX・FAN「さあ応募しなさい・リクエスト係」までハガキを出そう!

**●キングレコードより**

①CD版『交響曲SORCERIAN』……3名様。

**●アルファレコードより**

②『スキーム』……CD版2名様。テープ版1名様。5月号のGM情報で紹介した古代祐三氏(『イース』などの作曲者)の作品集。

**●アポロンより**

③『くにおくんサウンド・コレクション～ダウンタウン熱血物語～他』……3名様。CD版。

**●編集部より**

④『MSXプログラムコレクション・ファンダムライブラリー⑤』の本とディスクのセット……5名様。ただし、当選者の方にはかんたんなアンケートに答えてもらう予定。転んでもただでは起きないってとこかな。

しめ切りは6月30日必着。発表は8月8日発売の9月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。

## 掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領=官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

FFB7月号 応募券

## アンケートハガキより 41

●やしの実/このまえファンダムのプログラムについてMファン編集部に電話した。女の人が「ちょっと待ってください」といって係の人にかわるあいだ、『グリーンスリーブス』(笛でやっていたので知っている)という曲が流れていた。細かいところまで気がつくなあと思った。あれもコンピュータミュージックですか。(東京・星野竜太郎)⇨グリーンスリーブスだと気配りと思われるが、それが『やしの実』だとそうは思われないのが『やしの実』の哀しさ。(バ)

# おはなしこんにちわっ

先月の誤植。マッチ→マッキー、生福→生稲。原稿の字がきたないと誤植が起こる。アイドルファンよ、許せ。

**●地下鉄を待っていたら外人がいたので「マイケル・ジャクソン、ポーッ！」とかいろいろいっていたら、寄ってきてわけのわからぬ英語で話しかけてきた。「冗談ですよ」といったが通じず、とうとう立ちっぱなしで30分も話をしてしまった。　　（宮城・斉藤寛）**

なにを話したか知りたいが昨日会った黒人に今日会っても同一人物とわかるまでにけっこう時間がかかるものだ。

**●クラスで花見に行ったらヤクザのおっさんが写真を撮ってやると寄ってきた。中本先生は怖くてもイヤとはいえず写してもらったうえに、自分のカメラでヤクザの家族を撮ってあげていた。あわれだ。　　（広島・村上素直）**

なんとなくそうなった「流れにのった中本先生」にテレカをやるぞ。

**●ぼくの学校は仏教関係者がつくったので、合宿先で洋食が出ても食べるまえにお経みたいなものを唱えさせられます。ちなみに学校のチャイムもお経です。　　（京都・木村吾一郎）**

わたしは今「柱みがき教」の情報を求めている。正式な名前は知らないが柱をみがく宗教なのだ。情報を待つ。

**●わたしは東芝に入社したのですが、ここはハードの設計開発をしています。今度MSXに関する情報が入ったら流しましょうか。　（東京・東芝の社員）**

なにかのときに備えて名前は伏せておいた。個人的に電話を待つ。

**●竹下登がグレムリンに似ているというウワサを耳にしたが、おれはヤン・ジャンの『ナマケモノが見てた』に出てくる村長のリスザルに似ていると思う。　　（静岡・佐藤洋一）**

宮沢喜一には冗談にも「増田明美に似てますね」とはいえないが、竹下さんなら面と向かって「グレムリン」といってもテケテケ笑ってくれそうな気のいいオヤジの雰囲気があったので同情しようと思ったけど他人事だ。やめよう。

～哀しみの父さんシリーズ～

**●うちのお父さんは信号が赤でも「これは人間が作ったものだから人間が判断しなくてはならん」といってズンズン渡るので、いつひかれるかとてもコワイ。　　（福岡・中井美菜子）**

**●父が家出した……もう41歳だというのに……。（兵庫・植田哲也）**

突然シリーズ化の父さんネタだ。たまには父さんの哀しみも悟ってやろう。

**●花の365日カレンダーでわたしの誕生日は「苔」でした。ただの「木」という日もあった。　　（千葉・村川美和）**

なんだ、それは。わたしにも送れ。

**●友人Kがブレイン・グレイに就職したいといっていた。ぼくはコンプティークに入って取材に行ってやるといって2人で笑っていた。なぜかむなしかった。　　（岐阜・今井勝也）**

そういう人々をこの業界に入ってけっこう見たが、じつはむなしいぞ。

むなしい。終わりだ。

## 暮らしの適当手帖

7月のテーマ　少年犯罪（大まじめ）

ここ数年、子どもたちの外見は年令よりはるかにおとなっぽくなっているが、反対に心はどんどん幼稚になっている。「魔がさした」ということばはすでに死語なのだろうか。少年犯罪の怖さは、けっして「魔がさしていない」計画性とその幼稚度にある。取り調べ中も「おなかがすいた」と元気に食事をとる、その無邪気な犯罪者にとって、万引きするのも人を殺すのも同じ「悪いこと」なのだ。殺したあとにメシが食える神経を持つ怖さ。

やすしの息子の怖さも、殴ったあとに「おれがムショに入ればいいんだろ」といったすばらしい幼稚度にある。被害者や周囲の人間にとってはそういう問題ではないのだから。「キタナイものが消えれば街はキレイになる」の浮浪者殺害事件や、事件を起こせば早く帰れると、同僚を海へ落としたマグロ漁実習生事件のほかに、有名な少年犯罪のごく一部を見てみよう。

**S33・8・17**　江戸川区小松川高校屋上で、定時制2年女子を1年A（15）が暴行絞殺。屋上スチーム管に隠し「完全犯罪」と自信を持って新聞社や警察に「死体がある」と通報。被害者宅や捜査本部に遺品のクシを送ったり、電話をかけたりしつづけ、異様な事件と注目されたが、15日後に逮捕。4月に女子工員を暴行殺害していたことも判明。東京地裁で死刑。高裁、最高裁とも棄却。殺された女子高生の命日に死刑確定。当時、実名を載せた新聞もあり、少年法があらためて問題となる。

**S39・8・24**　高島忠夫夫婦の長男（5か月）を、お手伝い（17）がフロに沈めて殺害。夫婦が渡米まえに、住みこみ看護婦にはおみやげを買ってくるといい、自分にはいってくれなかったことがくやしくての犯行。

**S43・3・26**　19歳の少年がタイピストの女性を車ではね、通行人に「ひき逃げされたので病院へ運ぶ」といってだまし、女性を自分の車に乗せ、いたずらしたうえ絞殺。同様手口で3件の犯行を重ねていた。

**S53・2・12**　滋賀県で卒業まえの中3男子6人が、うち1人の家でザコ寝中、いっしょにいた2人に包丁や木刀で襲われ、1人死亡2人重傷。けんかの仕返しに機をうかがっての犯行。

**S54・10・11**　上野のマンションわきで小学2年の女の子の死体を発見。近くの小学4年が「おねえちゃんの組は運動会でいつも負けている」といわれ、両手をタオルでしばり、マンション屋上から突き落とした。

親の泣く姿を見てしまったら悪いことはできないものだが、悪人になる可能性はだれもが持っていて、じつは人の中にあるわずかな理性によってなんとか「社会生活」というものが保たれているわけで、そうでなければ他人に冷酷になるのも当然だし、電車の中はたちまち痴漢だらけになる。わずかな理性でそれを止められない人には、国が警察の制服や法律などで止めようとするのだが、先ごろセントラルパークで起こった20人の少年によるレイプ。身を守るためには1人の人間が自由にジョギングすることも許されない世の中になっているのだろうか。ところで、冷酷無比な殺人でもなにも公表されない19歳の少年と、顔と名前が全国に知られた20歳の下着どろぼう。キミならどっちに未来があり、そのあいだにある少年法というものをどう考える。

⬅千葉・菅原由行⇩「たいじ」と「ハイジ」のいつもながら低レベルのダジャレより絵のグロさでついつい選んでしまった。「クララ」のメルヘン調の絵柄が「たいじ」のグロさをさらにひきたてているぞ

⬅神奈川・黒沢貴行⇩おっと、社会風刺ときたか。2枚となりのシンゴもかきこんでいたけど、やっぱ消費税はMSXファンにも響くよな！　フンでもひっかけてやったらもっとポイント高かったぞ！

⬅岐阜・横田仁⇩ヨコタはそうとう絵心があるとみたぞ。モンスターの涙の描写のリアルなこと！　そうだ、目薬をさしながらプレイするのが、ホンモノのMSXファンだあ！（などということはない）

⬅東京・勇鬼真吾⇩こんな夢見たことあるぞ。1日12時間ゲームやって、寝るのがおそくなって、明日の学校のことが気になっていたりすると見るのだ。シンゴというのはじつは女なのだが顔を見てみたい

★イラスト・評＝野見山つつじ

## アンケートハガキより

●あのねぼくね／あのねぼくね、ディスクステーションをいつも買ってるんだけどね、そこの店おもしろいんだよ。ぼくはＤＳを予約したらＤＳを20〜30本仕入れるけど、予約しなかったら片手で数えることができるくらいしか入れないんだよ。奈良の有名な店なんだけどね。こんなこといったら店の人にぼく怒られるかも。（京都・桑原宏貴）⇨珍しく斜にかまえてたりしていない、かわいらしいメッセージですね。人なつっこくてなんか変でいいなあ。（バ）

プログラムファンの王国

# ファンダム

●アクションゲームに飢えている⊃P37〈さらしす〉、P38〈エレクトリックアクシデント〉(2本とも1画面)●夏の浜辺の思い出⊃P38〈スイカわり〉(1画面)●さびしい⊃P39〈孤独の極致〉(1画面)●テトリスやりたし金はなし⊃P39〈SYSTEM〉(4画面)●このやろう／⊃P40〈PUNCH MAN〉(3画面)●オセロにあきた⊃P40〈ダブルオセロ〉(6画面)●絵がかきたい⊃P41〈画制宇ーパステルー〉(5画面)●カメレオンが好き⊃P42〈RERO-GASS〉(15画面)●ゲートボールをやってみたい⊃P44〈GATE HOLE〉(5画面)

すごいスピードで緊張感が襲いかかってくる

## さらしす

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY 佐々木昭一

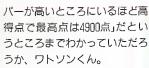
リストは48ページ

スタート地点付近の状況。赤い細胞壁が「緊張感」となって出てくる

段差のある「緊張感」のパターン。このへんでやられやすい

ずっと「緊張感」が続いて息が苦しくなってくる

ゴール間近(ゴールもちゃんとあるのだ)、最後の「緊張感」

このゲームの自機が「ドットバイパー」という名前であることに、読者はすでにカンづいているにちがいない。しかも、「壁にぶつからないように進む」ことが目的で、さらに、「ほっておくと下降し、スペースキーで上昇する」ことも容易に想像がつくだろう。しかし、「ドットバイパーが高いところにいるほど高得点で最高点は4900点」だというところまでわかっていただろうか、ワトソンくん。

ところで、すべてお見通しのこのゲームを掲載したのには理由がある。でも、教えない。

いや、やっぱり教えよう。

たしかに、このゲームの基本的なシステムは、あの『驚きモアイ』に発したドットバイパーものと同じで、その点ではマンネリ気味なのだが、スピードと緊張感という生理的なインパクトで光っているのだ。まるで激しいスポーツをしているようなスリルがこたえられない。

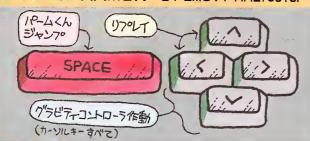
1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

## グラコン使って発電所へと急ぐ障害物レース

# エレクトリックアクシデント

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY EMGVT-HALT9918.

リストは49ページ

ちょこまかちょこまかっとせこいパームくんが走っていく

最初のジャンプ。このへんではグラコンなんか必要ない

こんなふうに岩場と岩場のあいだが狭そうなときにグラコンを使おう

このゲームの舞台・メース星は砂漠がなく、石油もほとんど出ない。しかし、星の6分の5は水で、重力も強いので、水力発電が盛んである。

で、このゲームは、そのメース星の名物「ウォーターウエスト」という自然現象が起きた直後の話だ。これは水の大怪物が大暴れする現象で、そのために発電所の塔が一部故障した。主人公の電力会社社員パームくんは、その塔を修理するため全速力で走っていった。給料に影響するからである。

で、次々に岩場を乗り越えつつ走っていくわけだが、岩場のならび方によってはタイミングがあわなくなることもある。こういうときにグラビティ・コントローラを使う。たんにカーソルキーのどれかを押すだけだが、このグラコンを使うと、すぐに地面に着いてくれるのだ。

ちなみにゴールの発電所は、地面が2段のところで切れているのが目印。建物は見えませんです。

1画面

## 夏の浜辺の思い出と甘いスイカの赤いしぶき

# スイカわり

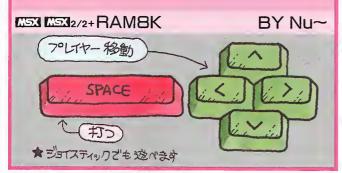
MSX MSX2/2+ RAM8K　BY Nu～

リストは50ページ

ゲームスタート。波が遠くから静かに迫ってくる

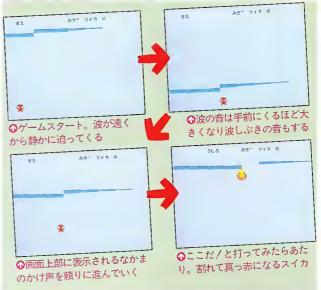
波の音は手前にくるほど大きくなり波しぶきの音もする

画面上部に表示されるなかまのかけ声を頼りに進んでいく

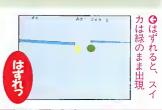
ここだ！と打ってみたらあたり。割れて真っ赤になるスイカ

昨年の夏、作者のNu～さんが娘さんからもらったゲームのお題「スイカわり」をつい最近思い出して作ったのがこの作品。

ザザザザー、ズシャーンと寄せては返す波にあたらないように、浜辺のどこかにあるスイカをたたくのが目的。

スイカの姿が見えないのは、目隠しをしていることの象徴的表現で、画面上部に表示される「みぎ」とか「まえ」は、なかまたちの正直なかけ声を直接的に表現しているものだ。波の動き、音ともによくできていて雰囲気を盛り上げている。

じつは、このスイカには足があっていつも動いていて、スイカを打ち砕くたびに次に出てくるスイカの足はどんどん速くなっていくのだ。

スイカを打ちそこなったり、波にあたったりすると、そのレベルでもう一度やりなおし。

はずれっ

はずれると、スイカは緑のまま出現

1画面

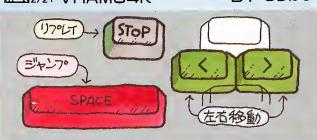
暗黒の空間をドットがさまよう孤独なゲーム

# 孤独の極致

MSX2/2+ VRAM64K BY むらぼう

リストは52ページ

スタート。灰色の部分に触れないように青いバーに向かう

ゴールを求めて何ドット。やっと赤いバーを見つけた

画面中央のウインドウは、広い暗黒の世界の一部を映し出している。キミはドットを操作して、青いバーを転々と渡っていくのだ。目的は、この世界のどこかにある赤いバーに触れること。途中にある灰色のバーの名字はゲームオーという。もちろん、名はバーね。こいつに触れるとゲームオーバー。世界全体を区切るまわりの壁も同様だ。また、3分以上うろうろしているとタイムオーバーでやはりゲームオーバーになる。

制限時間内に赤いバーに触れれば、ラウンドクリア。ラウンドクリアするごとに灰色のバーが大きくなってくる。

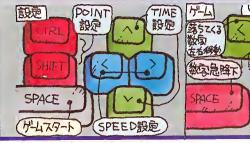
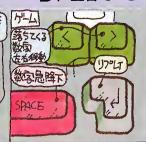
4画面

暗算とテトリスが好きなキミのためのゲーム

システム

# SYSTEM

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 土谷てつぢ

リストは53ページ

落ちてくる数字ブロックを適当なところに落としていく

ゴルバチョフとペレストロイカとグラスノスチで最近人気急上昇中の北の大国ソ連で生まれた『テトリス』をパロった作品が、最近ファンタムの投稿にやたらに多い。もちろん、テトリスそっくりのゲームは著作権の問題でボツだが、この『SYSTEM』のようにオリジナルなアイデアをテトリスふうに表現した作品ならハラショである。

まず、このゲームはタイトル画面で3つの要素を自分の好きに設定できる(好きにしたくないときはそのままスペースキーを押せばいい)。

**SPEEDの設定** ここの数値は数字ブロックの落ちてくる速さで、数が小さいほど速い。

**TIMEの設定** その面の制限時間だが、実際には落ちてくる数字ブロックの数になる。ブロックが1個落ちてくるたびにTIMEは1減る。

**POINTの設定** クリアに必要な得点。得点がここで設定した数値に達すればクリア。

このゲームは、縦か横の合計値が写真の3つのパターンのどれかになるようにブロックを落としていくゲームだ(ただし、横の合計値はブロックがぜんぶ埋まった状態にかぎる)。壁の外側の下または左に表示されているのがそれぞれの列の合計値で、プレイヤーはすばやい暗算と判断力を迫られる。暗算の弱い人はストップキーと電卓を活用しよう。

TIMEが0になるか、ブロックを11個縦に積んでしまうとゲームオーバー。

## ①縦列合計が10になる

縦列の合計が10の倍数になるとその列の最下段の数字が消え、1点

## ②横列合計が10になる

横列の合計値が10の倍数になるとその列の数字がすべて消え、10点

## ③縦列合計がすべて同じ

縦列の合計値6つが同じになると最下段の数字がすべて消え、50点

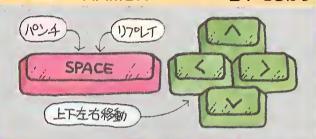
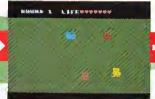
3画面

ストレス解消にケンカができる奇特なゲーム

# PUNCH MAN

パンチ マン

MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY むらぼう

リストは54ページ

中央の黄色いキャラクタがプレイヤーのパンチマン

敵が2人ダウンしたがすぐにまた起きあがってくる

うろうろしていると敵はどんどんプレイヤーのところに集まる

〈RUNすると「まってちょ」と出てくるのでまつ。まってると画面がでてくる。てきが3つ出てくる。パンチでてきをどつく。3発くらいどつくとしばらくたおれてる。しばらくすると、おきあがってくる。またパンチでどつく。3発くらいどつくとまたたおれて、しばらくたおれてる。しばらくするとおきあがってこなくなる。こーゆーのを「死んだ」という。3人とも、おきあがってこないくらいどつくと面クリア。5面クリアするとピンポンと鳴ってメッセージが出てきておわり。てきにどつかれて画面の上のほうにある♡がなくなると(GAME OVER)です。〉

そのとおり。以上、作者の手紙よりほぼそのまま掲載した。

補足。このゲームは、スペースキーの連打でとにかく攻めていくゲームだが、へたな人は敵になぐられてばかりいる。そこで、やはりへたな編集部の担当者がライフ回復の改造法を作ってみたのでプログラムページを見て試してみよう。

## 編集部改造版では

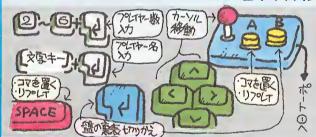
POWが出現。取るとハートがふたたび満タンになるように改造

6画面

盤の表と裏で戦う脳ミソパニック変形オセロ

# ダブルオセロ

MSX2/2+ VRAM64K　　BY 山下修

リストは56ページ

黒白赤黄の4人でプレイしたときのスタート画面。名前は東南西北にした

2〜6人用。人数を入力して名前を登録したらゲームスタート。第1打のプレイヤーはランダムに決定される。

基本はオセロによく似ているが、コマはどこにでも打てるし、そのうえ盤にもコマにも表と裏がある。プレイヤーのコマの表はプレイヤーの色だが、裏は参加しているプレイヤーのどれかの色になる。

これまでにないルールなのでルールを理解するのがひと苦労だがとにかく第1打を打ってみよう。コマを打つ盤の裏表は3回まで切り換えることができる。コマを打った面にそのコマの表の色が出て、反対側の面に裏の色が出る。また、コマを打つたびにあらかじめ適当に決められているそのマスごとの得点(10〜30点)が加算される。2打目以降も同様に打っていくが、ほかの色のコマをはさめば、はさまれたコマははさんだコマと同じ色になる(裏でも同じ。プレイヤーの色でなくてもかまわない)。1個色を変えるたびに30点。また、盤外に六角形のボーナスキャラがいる(写真参照)。盤がすべてコマで埋まったら裏表にあるプレイヤーのコマ1個につき5点を加算して、最高点のプレイヤーが勝ち。

六角形の効果

盤外の六角形はつねにプレイヤーの色に味方している

プレイヤーの色ではさめばほかのコマの色を変えられる

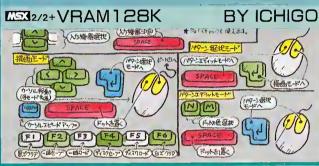
ゲーム終了。各プレイヤーの得点を高い順に表示する

5画面

オリジナルな筆先でパステル調の絵もかける

# 画制宇(がせう) -パステル-

MSX2/2+ VRAM128K　BY ICHIGO

リストは58ページ

タイトル画面で入力機器を選択してからお絵描き開始

タイトル画面で最初に入力機器を選択してスペースキーで描画モードに入る。

**■描画モード**

描画モードとは、ようするにふつうに絵をかいていくモードだ。照準のような形をした点滅するカーソルを動かしながら、スペースキー(またはAボタン、左クリック。以下、ジョイスティックとマウスのキー名は省略)を押しているとそのあいだ線がかかれる。

また、カーソルの動きを速くしたいときは、GRAPHキーを押しながら動かすとふつうの4倍のスピードでカーソルが動く。ただし、ドットの間隔もそれに応じて開いてしまうので、効果的に使おう。

**■ファンクションキーの機能**

画面をもとの真っ黒にもどしたいときはF1キー、真っ白な画面にしたいときはF6キー。

かいている途中で、一時的にその絵を保存しておきたいときは、F2キーでメモリにセーブできる(ディスクではない)。メモリにセーブされた画面を呼び出すときはF3キー。同様に、F4キーでディスクにセーブし、F5キーでディスクからその絵を呼び出すことができる。セーブ、ロードのときはそのたびに確認してくるので、ほんとうに実行するのならYキー、中止するならそれ以外のキーを押す。ディスクセーブ、ロードの場合はさらにファイル名を入力するシステムになっている。

**■パターン選択モード**

描画モードでリターンキーを押すと、パターン選択モードに入る。ここでカーソルを動かして好きな筆先を選び、ふたたび同じキーを押すとその筆先を持って描画モードにもどれる。筆先を選んだ状態でスペースキーを押すとさらにパターンエディットモードに入る。この場合、最初に表示されている筆先の下にある黒(透明)の部分も選ぶことができる。

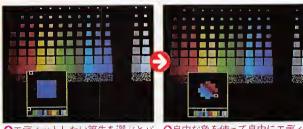
**■パターンエディットモード**

パターンエディットモードでは拡大表示されたウインドウを見ながら筆先のパターンを自由に作ることができる。

MキーとNキー(マウスの場合も)でドットの色を選び、カーソルキーでウインドウ内のカーソルを動かしてドットを置いていく。どの色も自由に使えるので混合色も表現できるのだ。

ちなみに、選ぶ色の左端に黒が2つあるが、左側は透明、右側がほんとうの黒になっている。

編集部でもサンプルをいくつかかいてみた。市販のCGツールほどの機能はないが、けっこうおもしろい絵がかけると思う。

## 筆先のパターンエディットもできる

エディットしたい筆先を選ぶとパターンがウインドウに表示される

自由な色を使って自由にエディットすることができる

エディットした筆先で適当な線をかいてみた。パターン次第でこんなふうに立体的な線の表現も可能なのだ。いろいろ試してみよう

## 編集部作・きわめて適当なサンプルCG

Tシャツを適当にかいてみたが失敗

ブラシを使って月の砂漠を表現しようとして失敗

ピカソかマチスふうの顔をかこうとして失敗

絵のうまそうなやつにかかせてみたら、おお、あんがいマトモじゃん

長いベロを使って解いていくレロレロパズル

# レロ ガス RERO-GASS

MSX MSX2/2+RAM32K　BY 横沢和明

たぶんカメレオンの突然変異で超グズ

このつぼをぜんぶ取るのがガスくんの目的

帽子のようだが打ち上げ花火の機械の一種

タイトルは左右から派手な音をたてながら飛んできて合体する

主人公ガスくんの動きがユニークでおもしろい、アクションパズルゲームだ。

■ガスくんの移動能力

ガスくんの正体は明らかではないが、たぶん突然変異した特殊なカメレオンの一種だと思う。

ガスくんははっきりいってグズである。地上をまともに歩けない。がけっぷちに立っている(ブロックに半分だけひっかかっている)ときだけ、そこから飛び降りることができるだけでほとんど足は飾り物なのだ。ん、よく見るとこいつ、まゆ毛は太いくせに足がないな。

で、おもな移動はベロに頼ることになる。ガスくんはどこまでもベロを伸ばすことができて、たいらなところならベロをくっつけることができる。ベロさえくっつけばガスくんはその方向ににじりよることができるわけだ。適当なところでカーソルキーを押せば、ベロはまたもとにもどってくる。

もうひとつのガスくんの移動能力を支えるものは、小さな羽だ。自然落下しているときだけ、ガスくんはカーソルキーで左右に移動することができる。

そうそう、ガスくんは空中でもベロを出すことができる。このテクニックはけっこう重要だ。

■ガスくんの野望

このように不自由なガスくんの目的は、そのステージにある

## なんどもどつぼにはまりつつステージ1をレロレロする

がけから飛び降りることはできる

ベロをずっと伸ばして

スルスルとたぐりよせていく

最初にここを取るのがミソ

1段降りてから上へ

そして左のどつぼを取る

右にもどって

また上に昇っていく

いったん左に行ってから右へ

右にあった2つのどつぼを取る

最後に中央のどつぼ目がけて

クリアするとメッセージが出る

リストは62ページ

「どつぼスペシャル」をぜんぶ取ること。どつぼスペシャルの正体は明らかでないが、見たところ、特殊なつぼの一種らしい。

どつぼスペシャルは、ガスくんがちょいとさわれば取れるようなナマやさしいものではない。正確につぼの真上から取りにいかなければだめなのだ。もし、半分だけひっかかったりすると、ガスくんはベロを出すことができなくなってしまう。たぶん、「どつぼ」の由来は、このへんにあるのだろう。実際、このゲームではどつぼにはまることが多い。

ところで、ガスくんは、長く伸ばしたベロをどつぼスペシャルにあてて、半キャラぶんずつ、押していくことができるので、このわずかな反撃能力を十分に活用しなくてはいけない。

■ガスくんの味方

ガスくんには味方のアイテムがある。最初の面では出てこないが、「爆裂マシン」という、これまた正体不明の打ち上げ花火の機械のようなシロモノだ。このマシンを取ると、そこからボム(爆弾)が打ち出され、真上の壁を破壊し、たいらにしてくれる。つまり、ベロがくっつくようになるというわけだ。

ただし、このマシンもどつぼスペシャルと同じで、真上から取らなければならず、半分だけかかっているとベロが出せなくなってしまう。まあ、グズなやつはしょうがないね。

解けないことがわかったら、F1キーでギブアップ。ガスくんの残り数(最初は5)が0になったらゲームオーバー。ただし、リプレイするときに「CONTINUE(Y OR N)」と聞いてくるので、Yキーを押せば、そのまえに進んでいた面からやりなおすことができる。

全10ステージ、頭よりもテクニックが必要な難面ぞろいだ。楽しくレロレロしよう。

⬆たいらなところにくっつく
⬆でこぼこしてるとだめ
⬆どつぼに向かってベロを伸ばせば半キャラずつ押せる

⬅正確に真上から取りにいけばOK
⬅半分だけ重なっているとベロが出せない

⬆マシンを真上から取るとボムが飛び出し、あたった壁はたいらになる。ベロもくっついてめでたしめでたし

⬆中央にあるどつぼが問題
⬆爆裂マシン初登場
⬆MSX・FANステージ
⬆半キャラ飛び降りを活用
⬆爆裂マシン3段重ね
⬆昇ったり降りたり
⬆石庭のようなわびさび
⬆長い旅になりそうな予感
⬆このあとのデモがグッド

5画面 やはりこのゲームは朝6時に起きて遊びたい

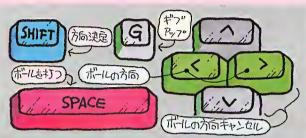
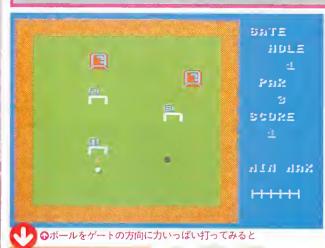
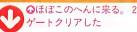
# GATE HOLE
ゲート ホール

MSX MSX2/2+RAM8K BY MICKY

↓ボールをゲートの方向に力いっぱい打ってみると

↑ほぼこのへんに来る。2ゲートクリアした

オーバーになると
↑スコアがオーバーになるとこのメッセージが出る。出直しなさい

↑右のほうに打つとブロックにあたってそこで止まる。微妙な位置

↑みごと3打(パー)であなに入った。「NICE」のメッセージが出る

リストは60ページ

## ゲート

↑番号のついたゲート

おはようございます。ゲートホールのお時間です。

ボールを打つ方向を示す赤い点を動かして、方向を決めたらSHIFTキーを押す。すると、画面右のパワーゲージが動きはじめるので、適当なところでスペースキーを押すと、そのときのパワーに応じてボールが飛び出す。パワーゲージが動いているときに気が変わったら、カーソルキーのどれかを押すとまた方向指示のモードにもどる。

ゲートをボールが通ると、ピピピと鳴って通ったことを知らせてくれるが、見た感じ通っていても音が鳴らなければだれがなんといっても通っていない。また、ゲートの横からボールを打つとゲートを通っていないようにに見えるのにピピピと鳴る。これもだれがなんといっても通っているんだからそのつもりで。

で、そのホールにあるすべてのゲートにボールを順に通し、あなに入れればホールクリア。そのホールごとにパー数が決められていて、スコアはゴルフ式につけられていく。しかし、通算のスコアがそのホールのパーを超えてしまうと、あなにボールが入った時点で「OVER」と出て、前ホールまでのスコアで、そのホールからやりなおしになる。また、Gキーでギブアップできるが、この場合は、スコア0から始まるようになっている。

グリーンの外の茶色い部分はバンカーでここに入ると1打プラス。これがなかなか痛い。また赤いブロックはボールがそこで止まってしまう。さらに、いやらしいのは矢印のついた不思議な斜面。まあ、ゴルフでいうと芝目のようなものなんだが。

全10ホール。どちらかというとパズル的なスポーツゲームだ。

## 不思議な斜面

←矢印の向きにボールが強く進む。ただし、逆目では、ボールが速ければ速いほど反発も大きいので注意

## ブロック

←やわらかい材質でできているらしくボールがあたるとほぼその場で停止する

## 全10ホールからピックアップ

←狭いスペースを有効に活用

↑斜面だらけのホール。手加減がむずかしい

←まずボールを外に出すのがひと苦労

郵便はがき

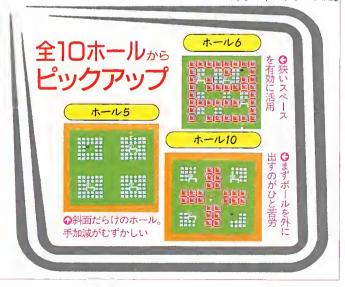
料金受取人払

新宿北局承認

310

差出有効期間
平成2年12月
30日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

169-00

(受取人)
東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
(東京都新宿区高田馬場4-2-38)

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑥係

⬇必要なことを書いたらスグ出してください!

| | |
|---|---|
| 住所 | □□□-□□ 都道府県 市区郡 ( 様方) MSX・FAN⑥係 |
| 氏名 | フリガナ |
| 電話番号 | 市外番号 ( 市内番号 ) 番号 |
| 年齢 | 歳 |
| 性別 | 男 女 1・2 |
| RE | M819SA96Ø8 |

このハガキを今すぐポストへ!

(キリトリ線)

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応 講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる!
無料です!
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする!
表面に記入してすぐ出して下さい
(キリトリ線)

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
暗号作成&解読
ニックネーム投票集計
キミだけに教える300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！
MSX対応パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京 03(200)5713

## プログラムリストと解説・もくじ



**THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！**

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

## ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
季間奨励賞とは、各季節ごとに、ファンダムに採用された作品のうち、編集部がとくにアイデアが優秀と認めた作品に対して送られる賞のことです。第7回季間奨励賞(1989年7～9月号)からは、対象作品をRP部門1画面タイプまたはそれに準ずるものとして、季間奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

## ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム名3本または記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、6月30日必着です。

ファンダムアンケート⑦
▼応募券▼

## 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

### テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

| 9000> | 200 |
|---|---|
| ⇧ | ⇧ |
| 行番号 | 確認用データ |

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

### 「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
1あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000－9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

## 新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

## 新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200   9010>152   9020>153   9030>118
9040>134   9050>102   9060>???
```

**プログラムの質問は**
プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

# はじめてのファンダム

## 第10回 CTRLキーの利用法

CTRLキーというと、STOPキーといっしょに押してプログラムを停止させるためだけのキーだと思っている人がいるようです。しかし、CTRLキーには、EキーやBキーなどの特定のキーといっしょに押すことによってできる、いろいろな機能があります。

今回のはじめてのファンダムでは、このCTRLキーの利用法について説明していきたいと思います。

## CTRLキーを使う

CTRL＋E、CTRL＋Bなど、CTRLキーと特定のキーを同時に押すことによってできる機能は、約20種類ぐらいあるのだが、今回はプログラムを打ちこんだり、修正したりするときに便利な機能にしぼって説明しよう。

### ■文字をまとめて消去する

文字を消去する機能としては、CTRL＋EとCTRL＋Uの2つがある。

まずはじめは、CTRL＋E。CTRL＋Eは、数ある機能のなかでいちばん使われることが多い。右上の写真のように、CTRL＋Eをリスト中で使用すると、カーソルのあるところの文字から、その行の終わりの文字までを消去することができるのだ。ただし、ここでの消去とは、BSキーやDELキーと同じように画面上での消去であり、リターンキーを押すまで行の内容自体は変わらないので誤解のないように。

自分でプログラムを作っていて、行の途中から大幅な変更をしたくなったときなどは、このCTRL＋Eを使っていっきょに削除してしまおう。

また、ある行を2つの行に分割するときなどにも利用できる。たとえば、行250を2つの行に分割するときは、①行250を表示する、②行番号250を255など適当と思われる行番号に変更する、③不要となる部分をBSやDELキーで削除してリターンキーを押す、④行250をあらためて表示し、不要となった後半部分をCTRL＋Eで削除してリターンキーを押す、⑤最後にRENUM命令で行番号をそろえる、といったふうにやればいい。さらに、うっかり2つの行をつなげてしまったときなどに、つながっている不要な文字の先頭にカーソルを移動して、CTRL＋Eで削除するというような使い方もよく見られるものだ。

### CTRL ＋ E の実例

```
250 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=0TO7:LOCATE0
,I:PRINTSTRING$(32,192):NEXT█FORI=9TO22:
PRINTSTRING$(32,192);:NEXT
```

↓

```
250 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=0TO7:LOCATE0
,I:PRINTSTRING$(32,192):NEXT█
```

↑削除したい部分の先頭文字にカーソルを移動させ、CTRL＋Eを押すと、カーソル以降の文字が削除される

CTRL＋Eとよく似た機能にCTRL＋Uがある。これは、カーソルがある行全部を画面から消去する機能をもっている。

### ■行のなかでカーソルを飛ばす

CTRL＋B、CTRL＋F、CTRL＋Nの3つがある。

CTRL＋Bはカーソルを直前の語の先頭文字へ移動させる機能、逆にCTRL＋Fはカーソルを次の語の先頭文字に移動させる機能を持っている。

「語」といっても、ここでは、ちょっと特殊な意味になる。

スペース（空白）、演算子（＋や＊などの計算に使用する記号）、「：」（コロン）、「；」（セミコロン）、「，」（カンマ）そしてカッコなどによって区切られる文字列（命令や変数とは無関係）のことだ。左下の写真では、FOR～NEXTループの先頭の文字にあったカーソルをCTRL＋Bを使って直前の「語」つまりREADA$の先頭の文字Rに移動させている。

なお、自分でプログラムを作るときは、

LOCATE X，Y：PRINT A$：～

というように、各命令のあとに1文字ぶんスペースをあけて作ると、CTRL＋BやCTRL＋Fが有効に使えるばかりでなく、リストを表示させたときにも見やすい。ただし、ファンダムの掲載リスト（とくに1画面タイプ）は掲載スペースを小さくするために、ある程度見やすさを犠牲にしている面がある。

最後に残ったCTRL＋Nは、カーソルを行末へ移動させる機能を持っている。

### ■おもしろいCTRL＋G

CTRL＋Gはビープ音を鳴らす機能をもっている。MSXが暴走してしまったかどうかのチェックや、SETBEEP命令でビープ音が変えられていないかどうかのチェックなどに使われることがある。おまけ的な機能だといえるだろう。

### ■特殊キーと同じ機能

ここまで説明した機能のほかに、特殊キーと同じ機能もある。

- ●CTRL＋H＝BSキー
- ●CTRL＋I＝TABキー
- ●CTRL＋K＝HOMEキー
- ●CTRL＋L＝CLS(SHIFT＋HOME)
- ●CTRL＋M＝RETURNキー
- ●CTRL＋R＝INSキー

1つ1つ実際に試してみよう。

### CTRL ＋ B の実例

```
70 LOCATE13,9:PRINT"[WAIT]":A=&HD01C:FOR
I=0TO9:READA$:█ORT=0TO31:POKEA,VAL("&H"+
MID$(A$,T*2+1,2)):A=A+1:NEXTT,I:M=30
```

↓

```
70 LOCATE13,9:PRINT"[WAIT]":A=&HD01C:FOR
I=0TO9:█EADA$:FORT=0TO31:POKEA,VAL("&H"+
MID$(A$,T*2+1,2)):A=A+1:NEXTT,I:M=30
```

↑FOR～NEXT文のFの位置にあったカーソルが直前の語の先頭文字、READA$のRの位置にカーソルが移動した。REDAとA$のあいだにスペースが入っていれば、A$のAの位置に移動する

### CTRL ＋ N の実例

```
3 A=1+A:IF79>YTHENW=2+W:Y=Y+W:IF79<YTHEN
Y=79ELSEELSEIFSTRIG(0)THENW=-6:Y=Y+W:PLA
Y"L4S1107A32"
```

↓

```
3 A=1+A:IF79>YTHENW=2+W:Y=Y+W:IF79<YTHEN
Y=79ELSEELSEIFSTRIG(0)THENW=-6:Y=Y+W:PLA
Y"L4S1107A32"█
```

↑プログラムをつけ加えたいときに便利なのが、このCTRL＋N。CTRL＋Nを押すと、カーソルが行のなかのどの位置にあっても、行末に移動する

# さらしす

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 佐々木昭一

遊び方は37ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH8:
DEFINTA-Z:VPOKE14336,32:SPRITE$(1)="8!8"
:E$=CHR$(27):LOCATE,6:FORJ=0TO1:VPOKE820
4+J,8-J*4:FORI=1TO8:VPOKE767+I+J*64,ASC(
MID$("ヌ◆◆マるーミる~スロァzオへせ",I+J*8,1)):PRINT"
````";:B$=B$+"hh":NEXTI,J:Y=64:DATAB,0
2 C=C+1+(C=3)*4:IFC=1THENREADA$:ON-(A$="
G")GOTO4:A=VAL("&H"+A$):GOTO2ELSEFORI=0T
O3:MID$(B$,I*8+1)=MID$(B$,I*8+2,7)+CHR$(
96-((AAND2^I)=0)*8):NEXT:PRINTE$"Y' "B$
3 Y=Y+2+STRIG(0)*4:PUTSPRITE0,(105,Y-1),
,0:ON-(VPEEK(6157+(Y¥8)*32)=96)GOTO6:Z=Z
+96-Y:PRINTE$"Y, SC"Z:GOTO2:DATA9,3,1,4
4 FORI=0TO207:PUTSPRITE0,(108+I¥4,Y-(I=2
07)*144),,0:NEXT:PRINTE$"Y) CLEAR!!!"
5 PLAY"T200S0M12000O5L4AO6L8CL4C.RCO5BGA
L8GFL1E.RRL4DL8FL4F.RFEDECL1G.RRL4AO6L8C
L4C.RCO5BGAL8GFL1E.L2RL4DL8FL4F.RFEDL1C.
":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:DATA2,8,D
6 BEEP:FORI=0TO1:PUTSPRITE0,,RND(1)*15,1
:I=STICK(0):NEXT:RUN:DATA9,1,5,1,B,0,4,2
,0,9,0,E,8,9,1,7,3,9,C,E,8,8,B,B,B,9,D,D
,8,8,A,A,A,A,A,A,8,8,C,9,0,D,0,B,0,0,0,G
```

## プログラマからひとこと

ドットバイパーは小さい
アリよりも小さい
見れば見るほど
目がいたむ

SARASISU
by 1989 SHŌICHI·SASAKI

### 自由に改造してください

はじめまして、一関工業高校2年電子科の佐々木昭一です。『さらしす』のマップにあきた人も、あきなかった人もどうぞ自由に改造してください。友だちと『さらしす改』をやって点数を競ってみてもおもしろいでしょう。マップをめちゃくちゃ長くして、大作ができたあーっ！　とよろこんでもよいでしょう。

●BY　佐々木昭一

## 変数の意味

### スプライト座標

Y……ドットバイパーのY座標⇒ー1して表示

### その他の変数

A……マップ作成用

A$……マップデータ読みこみ用

B$……背景表示用

C……マップデータ読みこみ用カウンタ

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

I、J……ループ用

Z……スコア

## プログラム解説

**1 初期設定**

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタ色設定●キャラクタパターン定義●背景表示●マップデータ(行2で読みこみ)

**2 画面表示**

●マップデータ読みこみの判定●マップデータ読みこみ●ゲームクリア判定処理●マップデータ作成●画面表示

**3 ドットバイパー移動**

●ドットバイパー移動、表示(トリガー入力)●衝突判定処理●スコア計算、表示●マップデータ(行2で読みこみ)

**4～5 ゲームクリア**

●ゲームクリア処理●効果音●リプレイ処理●マップデータ(行2で読みこみ)

**6 ゲームオーバー**

●ドットバイパー爆発表示●リプレイ処理●マップデータ(行2で読みこみ)

## 打ちこみガイド・この文字に注意！

```
MID$("ヌ◆◆マるーミる~スロァzオへせ",I+J*8,1)):PRINT"
````";:B$=B$+"hh":NEXTI,J:Y=64:DATAB,0
```

①グラフィック記号の「ダイヤ」。GRAPH＋キーボードの右下端のキー。②「長音記号」。JIS配列では、かなモードで「¥」キー。50音配列では、かなモードでSHIFT＋「：」キー。③「波形」。SHIFT＋「¥」キーの左隣のキー。④カタカナの「ロ」。グラフィック記号に四角はありません。⑤カタカナの小さい「ァ」。⑥カタカナの「へ」。画面上でもひらがなの「へ」と見間違えやすいので注意。⑦「シングルクォート」。SHIFT＋「@」キー。



〈ファンダムニュース その1・ファンダムアンケート5月号結果発表①〉1989年5月号ファンダムアンケートの集計結果発表です。今回はトップが「LAST WAR」、第2位が「Monochrome Venus」と順当な結果に終わりました。最終順位は、〈1位〉LAST WAR　〈2位〉Monochrome Venus　〈3位〉Coin SOCCER　〈4位〉M・FANスピリット　〈5位〉なとやん　となりました。

# エレクトリックアクシデント

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY EMGVT-HALT9918. ☞遊び方は38ページにあります

```
1 DEFINTA-W:SCREEN1,0,0:WIDTH20:KEYOFF:C
OLOR3,1,1:FORI=0TO15:VPOKE1472+I,VAL("&H
"+MID$("FFEEEE00777700EE181C143A2E7B71A8
",1+I+I,2)):NEXT:SPRITE$(0)="8ェしzワわしよ":S
PRITE$(1)="クt,れま!く8":H=0:PLAY"V15T120"
2 CLS:J=0:A=0:X=47:A$=SPACE$(30):LOCATE0
,11:PRINTSTRING$(30,184)"<E>EMG-.
3 A=1+A:IF79>YTHENW=2+W:Y=Y+W:IF79<YTHEN
Y=79ELSEELSEIFSTRIG(0)THENW=-6:Y=Y+W:PLA
Y"L4S1107A32"
4 IFSTICK(0)THENY=79
5 X=.3+X:PUTSPRITE0,(X,Y),15,AMOD2
6 A$=MID$(A$,2,19):IF.9-A/999<RND(1)THEN
A$=A$+"ケ"ELSEA$=A$+"  "
7 LOCATE0,10:PRINTA$;:IFX>120THENFORI=60
TO78:PLAY"S11L32N=I;":VPOKE&H1B03,IMOD16
+1:NEXT:J=4ELSEIF185<>VPEEK(6465+X¥8)OR7
9>YTHENGOTO3ELSEPLAY"L1601B0"
8 H=H-(H<A)*(A-H):LOCATE0,7:PRINTMID$("あ
いたーハラショ",J+1,4);"!!";:PRINTUSING" SC####
 HS####";A;H:FORI=0TO8:I=-(PLAY(0)=0)*ST
ICK(0):NEXT:GOTO2
```

## プログラマからひとこと

### 自由にあそびなさい

EMGVTである。このゲームは自由に難易度(プログラム解説参照)を変えられるので自由に遊びなさい。ところで、いっしょに送った自信作『ヒート!パーム』はボツになったのだろうか。信じられん。『S・ダイアモンド・ダスト』? 忘れたよそんなむかしのことは。友人の犬田君(仮名)が遊びに来ているので彼にも書いてもらいましょう。「……」。犬田くん(仮名)、縄文時代とはありがとう。●BY EMGVT-HALT9918.

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……パームくんの座標
W……パームくんのジャンプ時のY座標増分

### その他の変数

A……スコア
A$……岩の表示に用いる
H……ハイスコア
I……ループ用
J……クリア、ゲームオーバー判定用フラグ(0=ゲームオーバー、4=クリア)

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義●効果音初期設定

### 2 画面表示

●画面消去●変数初期設定●ゲーム画面表示

### 3 ジャンプ

●スコア加算●パームくんジャンプ判定処理(トリガー入力)●効果音

### 4 グラビティ・コントローラ

●グラビティ・コントローラ終了判定(スティック入力)

### 5 パームくん移動

●パームくんのX座標加算●パームくん表示※「X= .3+X」の .3を .1(難)~1(易)に変えることにより難易度(発電所までの距離)を調整することができる

### 6 岩表示判定

●岩表示判定※「.9-A/999<~」の .9を .7(難)~1(易)に変えることにより難易度(岩の発生する率)を調整することができる

### 7 岩表示

●岩表示●クリア判定●パームくんが岩に衝突したかの判定

### 8 ゲーム終了

●ハイスコア計算●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示●リプレイ処理

TATATA

NANTO NAKU "ROAD RUNNER" WO OMOI DASHI CHATTE…… NATSUKASHI~!!

〈ファンダムニュース/その2・ファンダムアンケート5月号結果発表②〉つづきまして、MSX・FAN特製テレホンカードの当選者の発表です。当選者は、〈広島県〉藤井祐城〈兵庫県〉坪井猛〈三重県〉浅野裕之〈石川県〉羽出重達也〈神奈川県〉松下竜之介〈東京都〉中野文則・川船功〈千葉県〉岩田実・村川美和〈埼玉県〉遠藤憲一 以上10名のみなさんです(敬称略)。当選おめでとうございます。

# スイカわり

MSX MSX2/2+　RAM8K

BY Nu〜

遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN2,3:OPEN"GRP:"AS1:DEFINTA-Z:SPRI
TE$(Ø)="く~くけ~くく$":C$=STRING$(4,255):SPRI
TE$(1)=C$+STRING$(12,Ø)+C$:D=1:V=6912
2 Q=32:COLOR4,14,14:CLS:DRAW"BM32,1":PRI
NT#1,"まえ　うしろ ひだ゛りみぎ゛ スイカ"L:R=RND(-TIME)
*32:A=R*4+64:H=Ø:W=R+Q:N=8:X=32:Y=176:SO
UND6,15:SOUND7,55
3 B=N¥2+W:PUTSPRITE9,(-(B<Y)*32+32,Ø),14
,1:PUTSPRITE1Ø,(-(A<X)*32+96,Ø),14,1:S=S
TICK(Ø)+STICK(1):X=X+(S>1)*(S<5)-(S>5)*(
S<9):Y=Y+(S=1)+(S=2)+(S=8)+(S>3)*(S<7)
4 PUTSPRITEØ,(X-8,Y-8),6,Ø:IFY<NTHENPUTS
PRITE1,(X-16,N);X=Ø:GOTO7ELSET=T+1:IFT>9
-LTHENT=Ø:A=A+D:IFA<24ORA>232THEND=-D
5 N=N+H:IFN<16THENM=RND(1)*64:H=1ELSEIFN
>M+96THENH=-1:SOUND13,ØELSEIFN*H=56THENS
OUND12,M*2+127:SOUND13,14:SOUND8,16
6 P=NMOD8:PUTSPRITEP+1,(P*32,N),7,1:IFST
RIG(Ø)+STRIG(1)THENSOUND12,3ØELSE3
7 SOUND13,Ø:CIRCLE(A,B),9,1:IFABS(X-A)<9
ANDABS(Y-B)<9THENC=9:L=L-(L<9)ELSEC=12
8 PAINT(A,B),1:FORI=1TO9:CIRCLE(A,B),I,C
:VPOKEV+3,I+1:NEXT:FORI=ØTOV:NEXT:FORI=1
TO8:PUTSPRITEI,(Ø,209):NEXT:D=H:GOTO2
```

## プログラマからひとこと

### 律ちゃん見てる〜

昨年夏、娘からゲームのお題をちょうだいいたしました。スイカわりでした。あれこれ考えているうちに涼しくなってしまい忘れてしまいました。さて、春がきて、ポカポカと暖かいある日、ふと思い出して作ってみました。イラストは出題者に描いてもらいました。さて、律ちゃん見てる〜、Nu〜だよ〜！

●BY Nu〜

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標⇨それぞれ－8して表示

P……波のX座標⇨×32して表示

N……波のY座標／スイカのY座標決定用

H……波のY座標増分

M……波のY座標下限値(96を加えた値が波打ち際のY座標になる)

### グラフィック座標

A、B……スイカの中心座標

D……スイカのX座標増分

W……スイカのY座標基準値(スイカのY座標Bは基準値WにN÷2を加えた値になる)

Q……スイカのY座標基準値決定用※行2の始めにある「G=32」の32を16(難)〜64(易)に変えることにより難易度を調整することができる

R……スイカのY座標基準値決定用／乱数初期化用

### その他の変数

C……スイカの色

C$……スプライトパターン定義用

I……ループ用

L……割ったスイカの数

S……スティック入力用

T……スイカ移動用カウンタ

V……スプライト属性テーブルのアドレス：6192が入る

## プログラム解説

**1 初期設定**
●画面モード設定●スプライトパターン定義●変数初期設定

**2 画面表示**
●文字表示●変数初期設定●PSG初期化

**3 ゲームスタート**
●方向指示(不要な文字をスプライトでかくす)●プレイヤー移動計算(スティック入力)

**4 スイカ移動**
●プレイヤー表示●プレイヤーが波をかぶったか判定●スイカ移動判定処理

**5 波移動1**
●波のY座標計算●波反転判定処理●効果音(波の音)

**6 波移動2**
●波表示●スイカを打つかの判定(トリガー入力)

**7 スイカわり判定**
●効果音●スイカをわったかの判定

**8 スイカ表示**
●スイカを描く●時間調整●波消去●リプレイ(行2へ飛ぶ)

〈いじわるファンクションコール／その1・1989年4月号のフォロー〉1989年4月号P 60に掲載された「THE MYSTERY OF THE TOMB」の行 640〜720の確認用データに誤りがありました。正しい確認用データは、640> 97、650>108、660> 0、670>235、680>102、690>53、700>110、710>200、720>153となります。⇨

# 1画面テクニック

『スイカわり』でリアリティのある波の音を鳴らしているSOUND文のしくみについて探る

## SOUND文のしくみ

『スイカわり』の波の音を鳴らすために使われているSOUND文のしくみについて探る上で、図1にPSG(プログラマブルサウンドジェネレータ)の構造概念図をしめしておいたので、この図を見ながら読み進めていってほしい。

**PSGの構成**

まず、MSXに向かって
SOUND8, 15⏎
と入力してみよう。これはレジスタの8に15を書きこむ命令で、チャンネルAの音量を最大にしたのだ。ほかのレジスタを設定していないので、どんな音が出るかはわからない。もしかしたら、まったく音が出ないかもしれない。

音が出た人は、「SOUND 8, 15」の「15」を0～15のいろんな値に変えてみると音量(音の大きさ)が変わるのがわかるはずだ。0にすれば、音量を0にすることになり音を消すことができる。あきたら、てきとうな音量で音を出しておいてほしい。

**ノイズとチャンネル選択**

つぎに、
SOUND 7, 183⏎
と入力してみよう。これによって、いままで音が出ていなかった人も、「シャー」という音が出るようになったはずだ。レジスタ7の説明はあとにして、
SOUND 6, 15⏎
と入力してみよう。これで、みんな同じ音を聞いているはずだ。

レジスタ0～5は、主として音楽などに使われるが、音楽についてはPLAY文を使うほうが便利なのでここでは省略する。一方、波の音などの効果音に威力を発揮するのがレジスタ6で、レジスタ6はノイズの音色(周波数)を設定しているのだ。ノイズの音色というのがどういう意味かは「15」をいろんな値に変えてみて実感してほしい。

さて、レジスタ7だが、このレジスタは、どのチャンネルの音をスピーカーにつなぐかを決めている関所のようなものなのだ。スピーカーにつなぎたい音源を選んで、図1のレジスタ7のところに書いてある数値を191から引けば、レジスタ7に設定すべきデータが求められる(2か所以上あけたい場合はあけたいところに書いてある数値をすべて引く)。たとえばノイズがつながっている8と書かれたところをあけたいと思ったら、191－8＝183を書きこめばいいわけだ。

レジスタ7の下部に2つ、なにもつながっていないマスがあるが、ここはジョイスティックなどの入出力機器をコントロールしている部分で、サウンドとは関係ない。

**■図1 PSGの構造概念図**

音源と各レジスタの関係を表した図。レジスタ8～10から出力される信号は、アンプを通してスピーカーにつながっている。なお、各レジスタのマスの中には書きこめるデータの範囲が書いてあるが、レジスタ7については計算用データになっているので注意してほしい。

**エンベロープ**

さて、ようやく『スイカわり』で使っているエンベロープの話だ。まず、『スイカわり』で使っているデータをそのまま入力してみよう。
SOUND6, 15：SOUND7, 55：SOUND12, 192：SOUND13, 14：SOUND8, 16⏎
はじめは何の音もしないが、だんだんノイズが大きくなっていき、また小さくなっていくはずだ。しかも、黙っていてもこれが何度もくりかえされる。エンベロープというのはこんなふうに音量をだんだん大きくしたり小さくしたりする効果のことで、MSXのPSGでは、エンベロープパターン(波形)とエンベロープの周期(音量最大と音量最小とのあいだの時間)を設定することができる。

**■表1 レジスタ13に書きこむデータとエンベロープパターン**

エンベロープパターンを設定するのがレジスタ13で、表1に示す8種類のパターンが使える。また、エンベロープの周期を指定するのがレジスタ11と12だ。そして、音量を指定するレジスタ8～10のどれかに16を書きこむと、そのチャンネルから出力される音にエンベロープがかかるようになる。
SOUND 12, 50⏎
と入力してみよう。波の周期が短くなったはずだ。あまり小さくすると、もう波の音には聞こえなくなってしまう。『スイカわり』では、行5でレジスタ12に書きこむデータを波の大きさ(どの程度寄せて来るか)によって変え、波の動きと音を同期させているのだ。

音量が最大になったあたりで、
SOUND 13, 0⏎
を実行してみよう。表1を見ればわかるように、波の音が小さくなったあとは、二度とくりかえさない。『スイカわり』で、エンベロープパターンを14のままにしておくと、波がもっとも引いたあたりで再び波の音が出てしまうので、0のパターンを選ぶことによってこれを防いでいるのだ。

最後に、
SOUND12, 30：SOUND13, 0⏎
と入力してみよう。これがスイカをたたいた音で、0のパターンで周期を短くしているだけだ。レジスタ13にデータを書きこんだ時点がエンベロープパターンの開始時点(音の出はじめ)になっていることに注意してほしい。



ピーポンのファンダム
〈いじわるファンクションコール その2・1989年5月号のフォロー①〉1989年5月号P 64に掲載された「LAST WAR」の行 480に誤りがありました。訂正リストは次のページに掲載してあります。なお、訂正されたリストの確認用データは、480＞ 95となります。また、6月号P 50欄外で行 590の訂正後の確認用データが590＞172とありますが590＞100の誤りでした。⇨

# 孤独の極致

MSX2/2+　VRAM64K

BY むらぼう

遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,Ø:OPEN"GRP:"AS#1:D
EFFNV=RND(1)*15Ø+3Ø:DEFFNU=POINT(115,116
):A$(2)="GA":A$(3)="TI"
2 SETPAGE,1:CLS:FORI=1TO8Ø:X=FNV:Y=FNV:L
INE(X,Y)-(X+3+T,Y),14:X=FNV:Y=FNV:LINE(X
,Y)-(X+8,Y),7-I¥8Ø:NEXT:LINE(3Ø,3Ø)-(22Ø
,18Ø),14,B:PAINT(Ø,Ø),14:X=2ØØ:Y=35:M=Ø:
SETPAGE,Ø:LINE(142,142)-(88,88),4,B
3 DRAW"BM88,7Ø":PRINT#1,"ROUND"T+1:SPRIT
E$(Ø)="♠":PLAY"L4T6ØS3O4M6ØØØAAAO6AØO4":
FORI=-1TOØ:I=PLAY(Ø):NEXT:TIME=Ø
4 COPY(X-25,Y-25)-(X+25,Y+25),1TO(9Ø,9Ø)
,Ø:S=STICK(Ø):X=X+(S=7ORS=6)-(S=3ORS=4):
G=G-(M=1)+(M=Ø)*G:M=M-(M=ØANDSTRIG(Ø)AND
FNU=7)+(M=1ANDG>15):Y=Y-(FNU=1)+(M=1)*2:
PUTSPRITEØ,(115,115),15
5 A=-(FNU=6)-(FNU=14)*2-(TIME>108ØØ)*3:O
NA+1GOTO4,7,6,6
6 PLAY"L32CDECFA4C2":DRAW"BM84,15Ø":PRIN
T#1,A$(A)"MEOVER":POKE-869,1:RUN
7 T=T+1:PLAY"L32CDEFG2":GOTO2
```

## プログラマからひとこと

### ながくてたまらん

えっ？　載ったの？　うそでしょ？　あははは。やったね。初投稿で初採用／　その上2本も載った。3本送ったから、1本ボツったことになる。ボツになったゲームはババヌキみたいなゲームだった。話は変わるが採用通知がとどくまで、3〜4週間かかる。1〜2週間ぐらいだといいんだが、気が短いぼくにとっては、ながくてたまらん。あんまりながいから送るとき住所を間違えたのではないだろうかと思ってしまった。

●BY　むらぼう

## 変数の意味

### グラフィック座標

X、Y……画面転送用座標：転送される画面内のドットの座標となる

T……クリアごとのバーの幅の増分／ラウンド数

### その他の変数

A……クリア、ゲームオーバー、タイムオーバー判定フラグ（1＝クリア、2＝ゲームオーバー、3＝タイムオーバー）

A$(n)……ゲームオーバーおよびタイムオーバーメッセージ表示用

FNU……指定した座標にあるドットの色検出用（ユーザー関数定義）

FNV……バーの座標決定用（ユーザー定義関数）

G……ジャンプカウンタ

I……ループ用

M……ジャンプフラグ（1＝ジャンプ中）

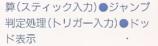
S……スティック入力用

## プログラム解説

**1 初期設定**
●初期設定●ユーザー定義関数定義●変数初期設定

**2 画面作成**
●ページ1にバー、壁を描く●ページ0に青枠を描く

**3 ゲームスタート**
●ラウンド数表示●スプライトパターン定義●効果音

**4 ドット表示**
●画面転送処理●ドット移動計算（スティック入力）●ジャンプ判定処理（トリガー入力）●ドッド表示

**5 判定**
●ラウンドクリア、ゲームオーバー、タイムオーバー判定

**6 ゲーム終了**
●効果音●ゲーム終了メッセージ表示●リプレイ処理

**7 クリア**
●ラウンド数加算●効果音●行2へ飛ぶ

■1989年5月号『LAST WAR』訂正リスト

```
480 IFB>3ANDD(A,B+1)=ØTHENPRINTE$"Y6!"MID$("水木金水土",1-(B=6)*4
,B)"がありません!":GOSUB13ØØ:GOTO64Ø
```

# SYSTEM

システム

MSX MSX2/2+　RAM16K

BY 土谷てつぢ

遊び方は39ページにあります

```
10 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 ' ●                                ●
30 ' ● 1989/3/19 -SYSTEM- By Tetsuji ●
40 ' ●                                ●
50 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 CLEAR255,&HD000:COLOR15,1,1:SCREEN1,1
,0:WIDTH32:DEFINTA-Y:KEYOFF:DEFUSR=&HD01
C:DEFUSR1=&HD0C8:DEFUSR2=&H156:VPOKE&H20
06,&HF5:VPOKE&H2007,&HF5:VPOKE&H2003,&HC
2:VPOKE363,0
70 LOCATE13,9:PRINT"[WAIT]":A=&HD01C:FOR
I=0TO9:READA$:FORT=0TO31:POKEA,VAL("&H"+
MID$(A$,T*2+1,2)):A=A+1:NEXTT,I:M=30
80 FORI=264TO751:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:VPOKEI,VPEEK(I)/2:NEXTI:D=15:E=20
90 FORI=3TO5:LOCATE11,I:PRINT"XXXXXXXXXX
":NEXTI:LOCATE11,4:PRINT"X SYSTEM X":LOC
ATE10,9:PRINT"X HIT [SPC]X":FORI=13TO19:
LOCATE11,I:PRINT"XXXXXXXXXX":NEXTI:PLAY"
V15S0M5000L16O5CCDDEEDDEEFFEEFFGGGGG"
100 J=STICK(0):D=D+(J=7ANDD>1)-(J=3ANDD<
30):E=E+(J=1ANDE>1)-(J=5ANDE<50):M=M+((P
EEK(&HFBEB)AND1)=0ANDM>1)-((PEEK(&HFBEB)
AND2)=0ANDM<50)
110 IFSTRIG(0)THEN120ELSELOCATE12,14:PRI
NTUSING"SPEED###";D:LOCATE12,16:PRINTUSI
NG"TIME ###";E*10:LOCATE12,18:PRINTUSING
"POINT###";M*10:X=RND(1)*9:GOTO100
120 F=E*10:G=D*10-10:N=M*10:S=0:CLS:FORI
=0TO19:LOCATE12,I:PRINT"X      X":NEXTI:
LOCATE12,20:PRINT"XXXXXXXX":FORI=12TO18:
LOCATE21,I:PRINT"XXXXXXXXXX":NEXTI:GOTO2
00
130 Y=0:X=RND(1)*6+13:F=F-1
140 A$=MID$(STR$(INT(RND(1)*9+1)),2,1)
150 FORI=0TOG:IFSTRIG(0)=0THENNEXTI
160 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+(STICK(0)=7AN
DVPEEK(6144+X-1+(Y+1)*32)=32)-(STICK(0)=
3ANDVPEEK(6144+X+1+(Y+1)*32)=32)
170 Y=Y+1:LOCATEX,Y:PRINTA$
180 IFVPEEK(6144+X+(Y+1)*32)=32THEN150
190 IFY=9THENF=0:GOTO280
200 A=USR(0):FORI=0TO5:C=PEEK(&HD00A+I):
B=CMOD10:C(I)=B:C$=MID$(STR$(C(I)),2,1):
LOCATE13+I,22:PRINTC$
210 IFC(I)=0ANDC>0THENLOCATE13+I,19:PRIN
T"-":S=S+1:PLAY"G":NEXTIELSENEXTI
220 IFC(0)=C(1)ANDC(0)=C(2)ANDC(0)=C(3)A
NDC(0)=C(4)ANDC(0)=C(5)ANDC(0)>0THENLOCA
TE13,19:PRINT"------":S=S+50:PLAY"C"
230 FORI=0TO9:C=PEEK(&HD000+I):B=CMOD10:
C$=MID$(STR$(B),2,1):LOCATE10,10+I:PRINT
C$
240 IFB=0ANDPEEK(&HD012+I)=6THENLOCATE13
,10+I:PRINT"------":S=S+10:PLAY"E":FORT=
0TO400:NEXTT,IELSENEXTI
250 A=USR1(0):IFPEEK(&HD012)=1THEN200
260 LOCATE22,13:PRINTUSING"SCORE###";S:L
OCATE22,15:PRINTUSING"TIME ###";F:LOCATE
22,17:PRINTUSING"POINT###";N
270 IFS>=NTHENLOCATE0,4:PRINT"X CLEAR!!
X":PLAY"DEFGDEFGDEFGAAA":A=USR2(0):GOTO2
90
280 IFF=0THENLOCATE0,4:PRINT"XGAME OVERX
":PLAY"GFEDECC":GOTO290ELSE130
290 LOCATE0,7:PRINT"XHIT [RET]X":IFINKEY
$=CHR$(13)THENCLS:GOTO90ELSE290
300 DATA214D192210D01100D00E0AAF1206062A
10D0CD4A00FE202802D610D620E5D5E1
310 DATAD186E5D5E1D11223221 0D00520E12A10
D0D5111A0019D12210D0130D20CD214D
320 DATA192210D0110AD00E06AF12060A2A10D0
CD4A00FE202802D610D620E5D5E1D186
330 DATAE5D5E1D112D511200019D12210D00520
DC2A10D0D5113F01B7ED52D12210D013
340 DATA0D20C6214D191112D00E0AAF120606CD
4A00FE202807C51A060180C112230520
350 DATAEE13D5111A0019D10D20E0C9AF3212D0
112000214D1ACD4A00FE2D2813014D19
360 DATA2210D0BFED4228412A10D0BFED5218E6
3E013212D02210D0BFED521100D00106
370 DATA00CD5900112000192210D0545D2100D0
010600CD5C00114D192A10D0BFED5228
380 DATAAF2A10D011400018CC216D1ACD4A00FE
2D28087DFE7228932318F11120003E01
390 DATA3212D0060ABFED52CD4A0011200019CD
4D00114000520ED18CF000000000000
```

## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。行70、行300〜390のマシン語書きこみ、マシン語データ部分に注意して打ちこみ、打ちこみ終わったら、いったんテープかディスクにセーブしたのちRUNを実行するようにしてください。

### 変数の意味

#### テキスト座標

X、Y……落下する数字の座標

#### その他の変数

A……USR関数呼び出し用／マシン語書きこみ用

A$……落下する数字表示用／マシン語データ読みこみ用

B……合計値の1桁目の値

C……縦列、横列の数字の合計値(ワークエリアから呼び出す)

C(n)……縦および横の各列の数字の合計値の1桁目の値

C$……縦列、横列の数字の合計表示用

D……スピード(設定時使用)

E……タイム(設定時使用)



〈いじわるファンクションコール／その3・1989年5月号のフォロー②〉1989年5月号P 56に掲載された「VOICEジャンケン」の行 360の行番号が赤字になっていませんでした。また、P 70の「MSXサウンドフォーラム」に掲載された「時限爆弾」、「DENTIST」の2つのプログラムに誤りがありました。P 66の「MSXサウンドフォオーラム」に訂正リストを掲載してありますので、そちらを参照してください。

F……タイム(ゲーム中使用)
G……スピード(ゲーム中使用)
I、T……ループ用
J……スティック入力(設定時使用)
M……ポイント(設定時使用)
N……ポイント(ゲーム中使用)
S……スコア

## プログラム解説

10〜50　REM文
60　初期設定、USR関数定義、キャラクタの色設定、キャラクタパターン定義
70　マシン語書きこみ
80　太文字処理、変数初期設定
90　タイトル表示、効果音
100〜110　スピード・タイム・ポイント設定
120　ゲームスタート時の変数初期設定、ゲーム画面表示
130　落下する数字の表示座標設定、タイム加算
140　落下する数字の値決定
150　落下する数字の落下速度調節(トリガー入力)
160　落下する数字の左右移動計算(スティック入力)
170　落下する数字表示
180　数字の落下終了判定
190　ゲームオーバー判定(数字が縦に9個積まれたかの判定)
200　縦列および横列の数字の合計値計算、縦列の数字の合計値表示
210　縦列の合計値が10の倍数になったかの判定処理
220　縦列の合計値がすべて同じになったかの判定処理
230　横列の数字の合計値表示
240　横列の数字の合計値が10の倍数になったかの判定処理
250　数字列移動表示
260　スコア・タイム・ポイント表示
270　クリア判定処理
280　ゲームオーバー判定処理
290　リプレイ処理
300〜390　マシン語データ(行70で読みこみ)

## マシン語解説

&HD01C〜&HD0C7
縦列、横列の数字の合計値計算(USR)
　&HD01C〜&HD059
　横列の数字の合計値計算
　&HD05A〜&HD09E
　縦列の数字の合計値計算
　&HD09F〜&HD0C7
　横の各列にある数字の個数を調べる
&HD0C8〜&HD155
数字列移動(USR1)
　&HD0C8〜&HD0EB
　横1列が移動できるか調べる
　&HD0EC〜&HD124
　横1列移動
　&HD125〜&HD136
　縦1列が移動できるか調べる
　&HD137〜&HD155
　縦1列移動

## ワークエリア

&HD000〜&HD009
横の各列の合計値
&HD00A〜&HD00F
縦の各列の合計値
&HD012〜&HD01B
横の各列にある数字の個数

## プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10> 97 | 20> 44 | 30> 43 | 40> 44 |
| 50> 97 | 60>217 | 70> 32 | 80>254 |
| 90>212 | 100> 52 | 110>180 | 120>211 |
| 130>109 | 140>134 | 150> 1 | 160>244 |
| 170>238 | 180> 38 | 190>192 | 200> 44 |
| 210> 69 | 220> 90 | 230>247 | 240>139 |
| 250> 3 | 260>243 | 270> 68 | 280>142 |
| 290> 17 | 300>105 | 310>184 | 320> 33 |
| 330> 55 | 340>203 | 350> 94 | 360>117 |
| 370> 77 | 380> 28 | 390> 48 | |

### プログラマからひとこと

### やっぱり寝よっっ!

どおも、もう夜おそいのでとてつもなく眠たい土谷てつぢです。最近スランプでアイデアがまったくうかばなくなってしまった。しかたない、2人用のスポーツゲームでも作ろうかな、サッカーにしようか、でも野球もいいし……。うーん、やっぱり寝よっっ!
●BY　土谷てつぢ

# パンチ マン
# PUNCH MAN

MSX MSX2/2+　RAM8K
BY むらぼう

遊び方は40ページにあります

```
10 SCREEN1,2:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:
DEFINTA-Z:DIMX(4),Y(4),TI(4),DE(4),DA(4)
20 DEFUSR=144:DEFFNA=&H3840+32*I+V:PRINT
SPC(235)"まってちょ":FORI=0TO63:READA$:A=VAL(
"&H"+A$):VPOKE&H3800+I,A:B$=BIN$(A):V$=S
TRING$(8-LEN(B$),48)+B$:J$="":FORV=8TO1S
TEP-1:J$=J$+MID$(V$,V,1):NEXT
30 VPOKE&H3840+I,VAL("&B"+J$):NEXT:FORI=
0TO1:FORV=0TO15:READC$:VPOKE&H3880+16*I+
V,VAL("&H"+C$):A=VPEEK(FNA+16):B=VPEEK(F
NA):VPOKEFNA,A:VPOKEFNA+16,B:NEXTV,I
40 FORI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&B"+"1"+STR
ING$(I,48)):NEXT:FORI=384TO727:A=VPEEK(I
):VPOKEI,AORA/2OR(-(IMOD8>2)*A)/4:NEXT
50 CLS:R=R+1:X=16:Y=10:X(0)=10:Y(0)=3:X(
1)=24:Y(1)=10:X(2)=4:Y(2)=10:AX=1:I=0:DN
=0:E=15:VPOKE8204,VAL("&H"+MID$("C54D8",
R,1)):VPOKE8208,144
60 FORT=0TO3:DA(T)=R*3+6:TI(T)=0:DE(T)=0
:NEXT:GOSUB170:FORT=3TO20:LOCATE0,T:PRIN
TSTRING$(32,97):NEXT
70 IFDN>2THEN110ELSES=STICK(0):AX=AX+(S=
7ANDAX=1)*2-(S=3ANDAX=-1)*2:X=X-(ABS(16-
X)>12)*(SGN(16-X))*(ABS(16-X)¥5):X=X-(S=
3)+(S=7):Y=Y+(S=1ANDY>4)-(S=5ANDY<18):IF
W=0ANDSTRIG(0)THENP=1-AX:W=1:GOSUB130ELS
EP=2-AX:W=-STRIG(0)
80 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10,P:I=I+(I>1)*3
:I=I+1:IFTI(I)>0ORDE(I)THENTI(I)=TI(I)-1
:PUTSPRITEI+1,(X(I)*8,Y(I)*8),,4:GOTO70E
LSEBX=SGN(X(I)-X)*(ABS(X-X(I))>1):X(I)=X
(I)+BX:Y(I)=Y(I)+SGN((Y+I-1)-Y(I)):PUTSP
RITEI+1,(X(I)*8+I,Y(I)*8),7+I,2-BX
```



〈いじわるファンクションコール/その4・1989年6月号増刊MSXプログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー⑥のフォロー〉1989年6月号増刊のファンダムライブラリー⑤のP152に掲載された「クロンダイク」の行30に誤りがありました。行30にある「T(23)」を「T(24)」に変更してください。この変更により確認用データは、30>124となります。

```
90 IFABS(X-X(I))<2ANDABS(Y-Y(I))<2ANDW=0
THENGOSUB160:X=X-(X(I)-X)*3:PUTSPRITE0,(
X*8,Y*8),,4:PUTSPRITEI+1,,,1-BX:GOSUB170
100 GOSUB150:GOTO70
110 FORI=1TO3:PUTSPRITEI,,,4:NEXT:A=USR(
0):PL$="S8M5000L16T255O2AAGAR64AAGAR64AA
GAR64AAGAM20000B1":PLAYPL$,"R64"+PL$:GOS
UB150:FORT=0TO3:PUTSPRITET,(0,208):NEXT:
IFR<5THEN50
120 CLS:VPOKE8208,241:PRINTSPC(229)"あなたは
 すべての あくにんを やっつけた!!":A=USR(0):PLAY"V15O
5B8G4":GOSUB150:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NE
XT:R=0:GOTO50
130 FORT=0TO3:IFABS(X+AX-X(T))<2ANDABS(Y
-Y(T))<2ANDTI(T)=0ANDDE(T)=0THENGOSUB160
:DA(T)=DA(T)-1:X(T)=X(T)+SGN(X(T)-X)*3:I
F(DA(T)MOD3)=0THENTI(T)=5:PLAY"S8M3000L6
4EC":IFDA(T)<1THENDE(T)=1:DN=DN+1
140 NEXT:RETURN
150 FORP=-1TO0:P=PLAY(0):NEXT:RETURN
160 SOUND6,25:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12
,12:SOUND13,0:RETURN
170 E=E-1:LOCATE3,1:PRINT"ROUND"R" LIFE"
STRING$(E,"♥")" ":IFE<1THENFORI=0TO999:N
EXTELSERETURN
180 CLS:A=USR(0):FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0
,208):NEXT:LOCATE11,9:PRINT"GAME OVER":P
L$="S8M9999T250O2L1DDD4DFE4ED4DC#4D":PLA
Y"V15R64"+PL$,"V15"+PL$:GOSUB150:FORI=0T
O1:I=-STRIG(0):NEXT:R=0:GOTO50
190 DATA1F,3F,3E,3E,3E,3F,1F,7E,EF,F7,FB
,FB,77,0F,7C,F8,F0,F8,48,D8,48,F8,F8,06,
FF,FF,FF,E6,E0,F0,FC,FE
200 DATA1F,3F,3E,3E,3E,3F,1F,7F,EF,F7,FB
,FB,77,0F,3E,7E,F0,F8,48,D8,48,F8,F8,F0,
DC,9C,7C,78,B0,C0,FE,7F
210 DATA00,00,F8,F7,E7,E7,E7,F7,F7,FF,FF
,FF,7F,7F,3F,0F,00,1A,41,14,00,00,5F,51,
51,5F,51,F1,FF,FF,FF,FF
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……主人公の座標⇨それぞれ×8して表示
X(n)、Y(n)……敵の座標⇨それぞれ×8して表示
BX……敵のX座標増分／敵のパターン番号用

### その他の座標

A……スプライトパターン定義用／USR関数呼び出し用(PSG初期化)
AX……主人公の向き
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
B、B$、C$、J$、V$……スプライトパターン定義用
DA(n)……敵のダメージ
DE(n)……敵が死亡したかのフラグ(1＝死亡)
DN……敵の死亡した数
E……LIFE数
FNA……スプライトパターン定義用(ユーザー定義関数)
I、J、T、V……ループ用
P……ループ用／主人公のパターン番号(0＝左向きパンチ、1＝左向き、2＝右向きパンチ、3＝右向き)
PL$……効果音用
R……ラウンド数
S……スティック入力用
TI(n)……敵の倒れている時間
W……トリガー入力用

## プログラム解説

10　初期設定
20〜30　ユーザー定義関数定義、スプライトパターン定義
40　キャラクタパターン定義、
50　変数初期設定、キャラクタの色設定
60　ゲーム画面表示
70　ラウンドクリア判定、主人公移動計算(スティック入力)、パンチを出すかの判定(トリガー入力)
80　主人公表示、敵移動
90〜100　敵がパンチを出すかの判定処理
110　ラウンドクリア処理
120　オールクリア処理
130〜140　主人公がパンチを出したときの処理、敵のダメージ処理、敵死亡判定処理サブ
150　効果音が終了するまでの時間調整サブ
160　パンチを出すときの効果音サブ
170　ラウンド数、LIFE数表示サブ
180　ゲームオーバー処理
190〜200　スプライトパターンデータ1(行20で読みこみ)
210　スプライトパターンデータ2(行30で読みこみ)

## LIFE回復改造法

この改造法は、主人公が敵の袋だたきにあい、どうしてもラウンドクリアできない人のための改造法です。

この改造は、LIFE数が、5以下になるとLIFE回復キャラが表示され、それを取るとLIFE数が15個にもどります。

改造はまず行50の最後に、

:Z=0

をつけ加え、下にある行45、行71〜74の各行を加えてください。

```
45 FORI=1TO16:VPOKE831+I,ASC(MID$("むヒハハね
めテチあムUUUU°ょ",I,1)):NEXT
71 ON-(E>5)GOTO80
72 ONZ+1GOTO73,74,80
73 ZR=-RND(-TIME):ZX=RND(1)*23+5:ZY=RND(
1)*12+5:LOCATE ZX,ZY:PRINT"hi":Z=1
74 IF(X=ZXORX=ZX+1)ANDY=ZYTHENFORZZ=5TO7
3:A=USR(0):PLAY"V15N=ZZ;":PUTSPRITE0,,ZZ
MOD13+2:NEXT:GOSUB150:LOCATEZX,ZY:PRINT"
aa":E=15:GOSUB170:Z=2
```

## プログラマからひとこと　こんな音にした

えー、このゲームは、1回20円の『熱血硬派くにおくん』をやってて、思いついたんですが、ぜーんぜんちがうんだなこれが。敵をどついたときの音は、ブとバとベを同時にいったような音だった。なさけないのでこんな音にした。こんな音とゆうてもプログラムを打ちこんでみないとわからんと思う。
●BY　むらぼう

## プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10> 27 | 20> 42 | 30>241 | 40>253 |
| 50>180 | 60> 66 | 70> 63 | 80> 33 |
| 90> 70 | 100>176 | 110>127 | 120>251 |
| 130> 84 | 140>205 | 150>118 | 160> 44 |
| 170>140 | 180>198 | 190> 1 | 200>117 |
| 210> 67 | | | |

# ダブルオセロ

MSX2/2+ VRAM64K

BY 山下修

遊び方は40ページにあります

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●●●●●          ﾀﾞﾌﾞﾙ ｵｾﾛ          ◆◆◆◆◆
30 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
40 DEFINTA-Z:OSAMU=RND(-TIME):DIMA(2,11,
11),C(6),M(1),N$(6),C$(6),H(6),B(3)
50 SCREEN5,2:COLOR 1,2,2:DEFUSR=&H156:GO
SUB 62Ø:OPEN"GRP:"AS#1
6Ø SCREEN1:KEYOFF:WIDTH32:GOSUB57Ø:SCREE
N5:GOSUB45Ø
7Ø '●●●●●●●●●          めいん          ◆◆◆◆◆◆◆◆
8Ø A=USR(Ø):M=INT(RND(1)*P)+1:M(Ø)=L:M(1
)=M:PSET(16,164):PRINT#1,N$(L)"のばん  うらは
 "C$(M)" に なる   ":LINE(16,177)-(31,191),
C(L),BF:LINE(144,177)-(159,191),C(M),BF
9Ø U=3:FORI=ØTO1:B(I)=INT(RND(1)*1Ø)+1:N
EXT:FORI=2TO3:B(I)=INT(RND(1)*2)*9+1
1ØØ NEXT:FORI=ØTO1:PUTSPRITEI+1,(B(I*3)*
16-8,B(2-I)*16-16),C(L),1:A(Ø,B(I*3),B(2
-I))=L:A(1,B(I*3),B(2-I))=L:NEXT
11Ø S=STICK(Ø)+STICK(1):X=X+(S=3)*(X<9)-
(S=7)*(X>2):Y=Y-(S=1)*(Y>2)+(S=5)*(Y<9)
12Ø PUTSPRITEØ,(X*16-8,Y*16-16),C(L),Ø
13Ø A$=INKEY$:IF(A$=CHR$(13)ORSTRIG(3))A
NDU>ØTHEN16Ø
14Ø IF(STRIG(Ø)+STRIG(1))ANDA(Q,X,Y)=ØTH
EN18Ø
15Ø GOTO 11Ø
16Ø Q=1-Q:PLAY"SØM8ØØØL16O4C O5CO6CO4C":C
OPY(Q*128,Ø)-(Q*128+128,128),1TO(24,16),
Ø:U=U-1:GOTO 11Ø
17Ø '●●●●●●● ｺﾏ を おく あんど ちぇんじ ◆◆◆◆◆◆◆
18Ø FORK=ØTO1:PLAY"SØM6ØØØØ5L32GC":CIRCL
E(X*16+1,Y*16-7),5,14:CIRCLE(X*16,Y*16-8
),5,C(M(K)):PAINT(X*16,Y*16-8),C(M(K)):A
(Q,X,Y)=M(K):H(L)=H(L)+A(2,X,Y):GOSUB3ØØ
19Ø FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:W=X:Z=Y:O=Ø
2ØØ IFI=ØANDJ=ØTHEN25Ø
21Ø W=W+I:Z=Z+J:IFA(Q,W,Z)<1THEN25Ø
22Ø IFA(Q,W,Z)=M(K)THENIFO=ØTHEN25ØELSE2
4Ø
23Ø O=O+1:GOTO 21Ø
24Ø W=X:Z=Y:FORA=1TOO:W=W+I:Z=Z+J:PLAY"S
1M13ØØØL64O5CGO6C":A(Q,W,Z)=M(K):CIRCLE(
W*16+1,Z*16-7),5,14:CIRCLE(W*16,Z*16-8),
5,C(M(K)):PAINT(W*16,Z*16-8),C(M(K)):H(L
)=H(L)+3Ø:GOSUB3ØØ:NEXT
25Ø NEXT:NEXT
26Ø COPY(24,16)-(152,144),ØTO(Q*128,Ø),1
:FORI=-1TOØ:I=PLAY(Ø):NEXT:IFK=ØTHENQ=1-
Q:COPY(Q*128,Ø)-(Q*128+128,128),1TO(24,1
6),Ø
27Ø NEXT:FORI=ØTO1:A(Ø,B(I*3),B(2-I))=Ø:
A(1,B(I*3),B(2-I))=Ø:NEXT:L=L+1+(L=P)*P
28Ø G=G+1:IFG=64THEN32ØELSE8Ø
29Ø '●●●●●●●●     すこあ の ひょうじ     ◆◆◆◆◆◆◆◆
3ØØ PSET(2Ø8,L*24-8):PRINT#1,USING"####"
;H(L):RETURN
31Ø '●●●●●●●●     えんでぃんぐ     ◆◆◆◆◆◆◆
32Ø PLAY"S1ØM2ØL7O4RCCCDEFF":FORI=-1TOØ:
I=PLAY(Ø):NEXT
33Ø FORI=ØTO1:COPY(Q*128,Ø)-(Q*128+128,1
28),1TO(24,16),Ø:FORJ=2TO9:FORK=2TO9:LIN
E(J*16-6,K*16-14)-STEP(12,12),12,BF:L=A(
Q,J,K)
34Ø H(L)=H(L)+5:GOSUB3ØØ:PLAY"SØM999O6L6
4G"
35Ø IFPLAY(Ø)THEN35ØELSENEXT:NEXT:Q=1-Q:
NEXT
36Ø FORI=1TOP-1:FORJ=ITOP:IFH(I)>=H(J)TH
EN38Ø
37Ø SWAPH(I),H(J):SWAPN$(I),N$(J)
38Ø NEXT:NEXT:PLAY"SØM1ØØØØL8O5G2E4.FG2C
2DEFGF4E4D1EFGAG4G4O6C2O5G2F4E4D4.CC1"
39Ø LINE(25,17)-(151,143),2,BF:LINE(15,1
64)-(255,212),2,BF
4ØØ PSET(56,32):PRINT#1,"とくてん けっか":FORI=
ØTO2:PUTSPRITEI,(I*16+64,48),15,1:NEXT
41Ø FORI=1TOP:PSET(32,I*8+64):PRINT#1,N$
(I);:PRINT#1,USING" Sc####";H(I);:NEXT
42Ø H=-H*(H>=H(1))-H(1)*(H<H(1)):PSET(32
,128):PRINT#1,USING"Hi Score  ####";H
43Ø FORI=ØTO1:I=(STRIG(Ø)+STRIG(1))*(PLA
Y(Ø)=Ø):FORJ=ØTO2:COLORSPRITE(J)=INT(RND
(1)*15)+1:NEXT:NEXT:GOTO 6Ø
44Ø '●●●●●●●●     がめん せってい     ◆◆◆◆◆◆◆◆
45Ø SETPAGEØ,1:CLS
46Ø FORI=ØTO15:FORJ=ØTO7
47Ø LINE(I*16+2,J*16+2)-STEP(12,12),12,B
F:NEXT:NEXT:SETPAGEØ,Ø
48Ø FORI=1TO13STEP2:LINE(9+I,1+I)-(167-I
,159-I),I,BF:NEXT
49Ø COPY(Ø,Ø)-(128,128),1TO(24,16),Ø
5ØØ FORI=ØTO1:FORJ=ØTO11:FORK=ØTO11:A(I,
J,K)=Ø:NEXT:NEXT:NEXT
51Ø FORI=2TO9:FORJ=2TO9:A(2,I,J)=(INT(RN
D(1)*5)+2)*5:NEXT:NEXT
52Ø FORI=1TOP:H(I)=Ø
53Ø LINE(168,I*24-2Ø)-(255,I*24+3),1,B:L
INE(169,I*24-19)-(254,I*24+2),C(I),BF:LI
NE(182,I*24-18)-(241,I*24+1),1,B
54Ø LINE(183,I*24-17)-(24Ø,I*24),2,BF:PS
ET(184,I*24-16):PRINT#1,N$(I):PSET(192,I
*24-8):PRINT#1,USING"Sc####";H(I):NEXT
55Ø LINE(15,176)-(32,192),1,B:LINE(143,1
76)-(16Ø,192),1,B:X=2:Y=2:L=INT(RND(1)*P
)+1:Q=Ø:G=Ø:BEEP:RETURN
56Ø '●●●●●●●●●     おーぷにんぐ     ◆◆◆◆◆◆◆◆
57Ø PRINT"      ●◆♥♣♠ ﾀﾞﾌﾞﾙ ｵｾﾛ ♠♣♥◆●"
58Ø A=USR(Ø):PLAY"S1M2ØØØØL16O5GDO6CO5GE
DC":INPUT"はうめにぷれいやあ (2-6)";A$
59Ø P=VAL(A$):IFP>6ORP<2THENCLS:GOTO57Ø
6ØØ PRINT:PRINT:FORI=1TOP:A=USR(Ø):PLAY"
O=I;GECEC":PRINT"ふぁっちゅわねえむ (6もじまで)":PR
INT"  No."I;:INPUTN$(I):N$(I)=LEFT$(N$(I
)+"      ",6):PRINT:NEXT:RETURN
61Ø '●●●●●●●●●     でーた を よむ     ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
```



当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者① 「ぎゅわんぶらあ自己中心派２」=〈東京都〉鶴田喜之〈愛知県〉伊藤健二〈大阪府〉高嶋秀彦／「魂斗羅」=〈青森県〉坂本隼人〈奈良県〉山本友好〈山口県〉戸嶋清／「プロ野球ファミリースタジアム」=〈東京都〉石桁学〈京都府〉辻雅之〈和歌山県〉元田智也／「時空の花嫁」=〈秋田県〉小松原功秀〈岐阜県〉新田幸吉〈兵庫県〉八木章仁⇨

```
620 RESTORE650:FORI=0TO1:B$="":FORJ=1TO3
2:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:S
PRITE$(I)=B$:NEXT:FORI=1TO6
630 READC(I),C$(I):NEXT:RETURN
640 '●●●●●●●●        でーた        ♦♦♦♦♦♦♦♦
650 DATA3C,7F,D0,E8,D0,C0,42,41,41,42,C0
,D0,E8,D0,7F,3C,3C,FE,0B,17,0B,03,42,82,
82,42,03,0B,17,0B,FE,3C
660 DATA00,01,07,1F,3F,5F,6B,55,6B,54,78
,20,18,06,01,00,00,80,60,18,04,1E,2A,D6,
AA,D6,FA,FC,F8,E0,80,00,1,くろ,15,しろ
670 DATA8,あか,10,きいろ,4,あお,13,むらさき
680 '●●●●●●● BY OSAMU YAMASHITA ♦♦♦♦♦♦♦
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇨それぞれ×16−8、×16−16して表示

B(n)……ボーナスコマのX、Y座標⇨それぞれ×16−8、×16−16して表示

### グラフィック座標

W、Z……裏返すコマの座標⇨それぞれ×16、×16−8して表示

### その他の変数

A、I、J、K……ループ用

A(n, m, l)……盤の状態および盤の各マスのスコア(n=0:盤の表面の状態、n=1:盤の裏面の状態、n=2:盤の位置別得点)

A$……キー入力用/データ読みこみ用

B$……スプライトパターン定義用

C(n)……各プレイヤーの色

C$(n)……色名表示用

G……打ったコマの数(手数)

H……ハイスコア

H(n)……各プレイヤーのスコア

L、M(0)……コマを打つプレイヤーの番号

M、M(1)……裏に打たれるコマのプレイヤー番号

N$(n)……プレイヤー名前

O……裏返すコマ数

OSAMU……乱数初期化用

P……プレイヤー数

Q……盤の表裏フラグ(0=表、1=裏)

S……スティック入力用

U……盤の裏表切り換え可能回数

## プログラム解説

10〜30　REM文

40〜50　初期設定1、乱数初期化

60　初期設定2

70　REM文

80　打つコマの裏の色決定、メッセージ表示

90　裏表切り換え可能回数設定、ボーナスコマの座標決定

100　ボーナスコマ表示

110　カーソル移動計算(スティック入力)

120　カーソル表示

130　盤の裏表切り換え判定(リターンキー、トリガー入力)

140〜150　コマを打つかの判定(トリガー入力)

160　盤の裏表切り換え処理

170　REM文

180〜260　コマを打ってはさんだコマの色変更判定を裏表2つの盤に対しておこなう

　180　打たれたコマ表示

　190　打たれたコマの回り8方向のコマを調べるためのループ開始

　200　コマを打ったマスをとばす

　210　コマがなければ次の方向を調べる

　220　コマをはさんでいるかの判定

　230　裏返すコマ数加算、行210へ飛ぶ

　240　はさんだコマの色変更

　250　次の方向を調べる

　260　盤をページ1に転送し、1回目のループなら盤の裏表を切り換え表示する

270　コマを打つプレイヤー交代

280　ゲーム終了判定

290　REM文

300　スコア表示サブ

310　REM文

320　効果音

330〜350　盤上のコマ数によるスコア計算

360〜380　スコア、プレイヤー名を高スコア順にならべ変える

390　メッセージ等の消去

400〜410　最終結果発表

420　ハイスコア表示

430　リプレイ処理

440　REM文

450〜550　画面作成サブ

　450〜470　ページ1に盤を描く

　480　盤の枠表示

　490　ページ0に盤転送

　500　盤の状態用配列初期化

　510　位置別得点の設定

　520〜540　スコア初期化、スコア欄の表示

　550　盤の外枠表示、変数初期設定

560　REM文

570〜600　プレイヤー数等入力サブ

　570　タイトル表示

　580〜590　プレイヤー数入力

　600　プレイヤー名入力

610　REM文

620〜630　スプライトパターン、配列用データ読みこみサブ

650〜670　スプライトパターンデータ(行620で読みこみ)、各プレイヤーの色と色名表示用データ(行630で読みこみ)

680　REM文

## プログラマからひとこと

### 大学生はヒマというのはウソですね

山下修です。この春なんとか大学に合格して東京へ出てきました。それにしても大学生はヒマというのはウソですね。受験を無事のりこえてパソコンを思う存分やろうと考えつつ受験勉強をしていたのですが甘かったです。大学生活の忙しさにひとりぐらしが輪をかけて、自由な時間がとれません。

●BY　山下修

## プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10>167 | 20> 61 | 30> 77 | 40> 23 |
| 50>143 | 60>178 | 70> 8 | 80> 16 |
| 90> 58 | 100> 60 | 110> 49 | 120>139 |
| 130> 12 | 140>144 | 150> 63 | 160> 50 |
| 170>140 | 180> 84 | 190>220 | 200> 9 |
| 210> 89 | 220>198 | 230>118 | 240>127 |
| 250>128 | 260>110 | 270>180 | 280>138 |
| 290>106 | 300>237 | 310>205 | 320> 7 |
| 330>151 | 340> 43 | 350>137 | 360> 25 |
| 370>134 | 380> 12 | 390> 26 | 400>218 |
| 410> 12 | 420> 34 | 430>229 | 440>175 |
| 450> 39 | 460>248 | 470>213 | 480> 14 |
| 490>247 | 500>218 | 510>243 | 520>170 |
| 530>113 | 540> 13 | 550> 28 | 560> 22 |
| 570> 97 | 580> 69 | 590> 26 | 600> 19 |
| 610>154 | 620>231 | 630>109 | 640>236 |
| 650>109 | 660>209 | 670> 60 | 680>170 |



当選者発表 ●5月号ソフトプレゼント当選者② 「ラプラスの魔」=〈東京都〉片岡剛〈大阪府〉村谷明憲〈徳島県〉亀井俊雄/「マスター・オブ・モンスターズマップコレクション」=〈埼玉県〉谷津賢〈京都府〉末松知晃〈大阪府〉福原敦士/「ディガンの魔石」=〈群馬県〉田中義則〈静岡県〉栗田祥弘〈岡山県〉岩波浩太⇨

MSX 2/2+ VRAM128K

BY ICHIGO

遊び方は41ページにあります

```
10 CLEAR:CLS:KEYOFF:SCREEN0:WIDTH40:SCREEN5,2,0:DEFINTA-Z:AD=30720:COLOR15,0,0
20 ONERRORGOTO510:ONSTOPGOSUB580:STOPON
30 DEFUSR=&H69:DEFUSR1=&H156:FORI=0TO3:SETPAGEI,I:U=USR(0):CLS:NEXT:SETPAGE1,1
40 READA$:FORI=0TO31:FORJ=1TO2:SETPAGE0,J:VPOKEAD,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXTJ:AD=AD+1:NEXTI:SPRITE$(1)="わOOOOわ"
50 SETPAGE0,0:FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO31:VPOKEAD,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):AD=AD+1:NEXTJ,I:SETPAGE2,2
60 FORI=0TO14:READCR:FORJ=1TO8:LINE(I*16+8-J,J*16-8-J)-(I*16+7+J,J*16-9+J),CR,BF:NEXTJ:FORJ=0TO99:PSET(I*16+RND(1)*16,RND(1)*16+128),CR:NEXTJ,I
70 VDP(1)=VDP(1)XOR1
80 SETPAGE0,0:FORI=1TO3:FORJ=256TO0STEP-16:PUTSPRITEI*2,(32+I*40-J,40),7,I:PUTSPRITEI*2+1,(32+I*40+J,40),7,I:NEXTJ,I
90 OPEN"grp:"AS#1:PRESET(142,82):PRINT#1,"ぱすてる":RESTORE500:FORI=0TO4:READA$:PRESET(128-LEN(A$)*4,112+I*12):PRINT#1,A$:NEXT:KY=0:GOSUB430
100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS<>0THENGOSUB430:MS=MS+(S>0ANDS<5)-(S>4ANDS<9):MS=MSAND1:FORI=0TO500:NEXT:GOSUB430
110 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN120ELSE100
120 COLOR14:PUTSPRITE0,(0,216):VDP(1)=VDP(1)XOR1:U=USR1(0):FORI=0TO1000:NEXT
130 SETPAGE1,1:COLOR=(13,2,2,2):COLOR=(14,5,5,5):ONKEYGOSUB310,320,340,360,390,420:FORI=1TO6:KEY(I)ON:NEXTI:ST=1
140 GOSUB440:G=1-((PEEK(&HFBEB)AND4)=0)*7:X=X+XV*G:Y=Y+YV*G
150 IFX<0THENX=0ELSEIFX>240THENX=240
160 IFY<0THENY=0ELSEIFY>196THENY=196
170 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENCOPY(CX,CY)-(CX+15,CY+15),2TO(X,Y),1,TPSET
180 CR=CR+1:CR=CRAND15:SB=ST:ST=(INKEY$=CHR$(13))ORSTRIG(3):IFSB=0ANDSTTHEN200
190 PUTSPRITE0,(X,Y-1),CR,0:GOTO140
200 ST=1:SETPAGE2,2:FORI=1TO6:KEY(I)OFF:NEXTI
210 GOSUB440:KX=KX+SGN(XV):KX=KXAND15:CX=KX*16:KY=KY+SGN(YV):IFKY<0ORKY>12THENKY=-(KY>0)*12:CY=KY*16ELSECY=KY*16
220 PUTSPRITE0,(CX,CY-1),15,0:I$=INKEY$:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN240
230 SB=ST:ST=(I$=CHR$(13))ORSTRIG(3):IFSB=0ANDSTTHEN130ELSE210
240 WX=31-(CX<128)*128:WY=23-(CY<128)*100:RX=0:RY=0:CR=0:E=WX+67:F=WY+83
250 COPY(WX,WY)-(E,F),2TO(0,0),0:LINE(WX,WY)-(E,F),0,BF:LINE(WX,WY)-(E,F),15,B:LINE(WX,WY+67)-(E,WY+67),15
260 FORI=0TO15:F=I*4+WY+2:FORJ=0TO15:E=J*4+WX+2:LINE(E,F)-(E+3,F+3),POINT(CX+J,CY+I),BF:NEXTJ,I:FORI=0TO15:E=I*4+WX+2:LINE(E,WY+73)-(E+3,WY+81),I,BF:NEXTI
270 GOSUB440:RX=RX+SGN(XV):RY=RY+SGN(YV):RX=RXAND15:RY=RYAND15:PUTSPRITE0,(RX*4+WX+1,RY*4+WY),15,1:I$=INKEY$
280 CR=CR+(I$="N"ORI$="n")-(I$="M"ORI$="m"):CR=CRAND15:PUTSPRITE1,(CR*4+WX+1,WY+67),15,1
290 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENE=RX*4+WX+2:F=RY*4+WY+2:LINE(E,F)-(E+3,F+3),CR,BF:PSET(CX+RX,CY+RY),CR
300 IFI$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENST=1:COPY(0,0)-(67,83),0TO(WX,WY),2:PUTSPRITE1,(0,216):GOTO210:ELSE270
310 CLS:RETURN
320 SCREEN0:PRINT"ホゾンシマスカ?(Y/N)"
330 I$=INKEY$:IFI$=""THEN330ELSESCREEN5:IFI$="Y"ORI$="y"THENCOPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),3:RETURN130ELSERETURN130
340 SCREEN0:PRINT"ヨミコミシマスカ?(Y/N)"
350 I$=INKEY$:IFI$=""THEN350ELSESCREEN5:IFI$="Y"ORI$="y"THENCOPY(0,0)-(255,211),3TO(0,0),1:RETURN130ELSERETURN130
360 U=USR1(0):SCREEN0:PRINT"SAVE?(Y/N)"
370 I$=INKEY$:IFI$=""THEN370ELSEIF(I$="Y")OR(I$="y")THEN380ELSESCREEN5:RETURN130
380 FI$="":INPUT"FILE NAME";FI$:SCREEN5:SETPAGE1,1:BSAVE FI$,0,27136,S:RETURN130
390 U=USR1(0):SCREEN0:PRINT"LOAD?(Y/N)"
400 I$=INKEY$:IFI$=""THEN400ELSEIF(I$="Y")OR(I$="y")THEN410ELSESCREEN5:RETURN130
410 FI$="":INPUT"FILE NAME";FI$:SCREEN5:SETPAGE1,1:BLOAD FI$,S:RETURN130
420 LINE(0,0)-(255,211),15,BF:RETURN
430 LINE(32,112+MS*12)-(220,120+MS*12),8,BF,XOR:RETURN
440 IFMSTHENA=PAD(12):A=PAD(13):XV=A:A=PAD(14):YV=A:RETURNELSES=STICK(0)ORSTICK(1):XV=(S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5):YV=(S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7):RETURN
450 DATA F8808080800000000000000080808080F81F01010101000000000000000010101011F
460 DATA 00FF01019F9191919F9191919F8080FF00FE0000F2121212F2121212F20202FE
470 DATA 2828487F8808FF087F494949494B0808022222222222A2222222222220202020206
480 DATA 0101FF8080BF010101FF010101010170000FE0202FA000000FE000000000000
490 DATA 6,8,9,10,11,3,2,12,7,5,4,1,13,14,15
500 DATA KEY BOARD OR JOY STICK,MOUSE,,COPY RIGHT 1989 ICHIGO,ALL RIGHTS RESERVED
510 SCREEN0:COLOR14:LOCATE12,9:PRINT"ERROR";ERR:LOCATE10,11:U=USR1(0)
520 IFERR=56THENPRINT"ファイルネームガ チガイマス"
530 IFERR=70THENPRINT"ディスクヲ イレテクダサイ"
540 IFERR=68THENPRINT"プロテクトガ カカッテイマス"
550 IFERR=53THENPRINT"ファイルガ アリマセン"
560 LOCATE12,13:PRINT"ツヅケマスカ? (Y/N)"
570 I$=INKEY$:IFI$=""THEN570ELSEIFI$="Y"ORI$="y"THENSCREEN5:RESUME130
580 STOPOFF:ONERRORGOTO0
```



当選者発表 ●5月号ソフトプレゼント当選者③ 「モンモンモンスター」=〈東京都〉佐藤誠三〈鳥取県〉新裕二〈福岡県〉佐藤泉妃／「デュアルターゲット第4のユニット3」=〈埼玉県〉柴田徹〈愛知県〉奥村正樹〈長崎県〉松田宏樹／「パチプロ伝説」=〈埼玉県〉渋谷隆司〈富山県〉千代一夫〈和歌山県〉越智保貴⇨

## ❢リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムには、画面セーブ、ロード時のエラーを処理するためにエラー処理ルーチンが入っています。リストを打ちこむときは、行20、行510〜580の各行を除いて打ちこみ、リストに打ち間違いがないことを確認したのちに行20、行510〜580を打ちこんでください。

## 変数の意味

### スプライト座標

CX、CY……パターン選択時のカーソルの座標⇨Yは−1して表示(描画時のパターン転送元の座標としても使用される)
RX、RY……エディット時のカーソルの座標⇨×4+WX+1、×4+WYして表示
X、Y……描画時のカーソルの座標⇨Yは−1して表示
XV、YV……カーソルの座標増分

### グラフィック座標

E、F……エディット時に表示されるウインドウの右下の座標(ウインドウによって隠れるパターンの転送用座標、ウインドウ作成用座標として使用される)／ドット表示用座標
WX、WY……エディット時に表示されるウインドウの左上の座標(ウインドウによって隠れるパターンの転送用座標、ウインドウ作成用座標として使用される)
CR……エディット時の色選択用カーソルのX座標⇨×4+WX+1して表示／描画時のカーソルの色／エディット時のドットの色

### その他の変数

A……マウス入力用
A$……スプライトデータ読みこみ用／タイトル文字読みこみ、表示用
AD……VRAMのスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレス
F I $……画面ロード、セーブ時に入力するファイル名
G……GRAPHキー入力用フラグ
I、J……ループ用
I $……キー入力用
KX、KY……パターン選択時のカーソルの座標決定用(×16してCX、CYに代入する)
MS……入力フラグ(0=キーボードおよびジョイスティック、1=マウス)
S……スティック入力用
SB……モード切り換え確認用
ST……モード切り換えフラグ
U……USR関数呼び出し用(USR=スプライト初期化、USR1=キーバッファクリア)

## プログラム解説

10〜30　初期設定
40　カーソル等のスプライトパターン定義
50　タイトル文字用スプライトパターン定義
60　パターン作成
70　スプライトを縦横2倍の拡大サイズにする
80〜90　タイトル画面表示
100〜110　入力選択
120　タイトル画面消去、スプライトを通常のサイズにする
130〜190　描画モード
　130　カラーパレット設定、ファンクションキー入力時の割りこみ先指定および許可
　140〜160　カーソルの移動増分増加判定(GRAPHキー入力)、カーソル移動計算
　170　描画判定処理
　180　カーソルの色変更、パターン選択モードへの切り換え判定処理(リターンキー、トリガー入力)
　190　カーソル表示
200〜230　パターン選択モード
　200　初期設定
　210　カーソル移動計算
　220　カーソル表示、エディットモードへの切り換え判定処理(トリガー入力)
　230　描画モードへの切り換え判定処理(リターンキー、トリガー入力)
240〜300　エディットモード
　240　初期設定
　250　ウインドウによって隠れるパターンをページ1に転送し保存する
　260　ウインドウ表示
　270　カーソル移動表示
　280　色選択用カーソル移動表示
　290　ドット表示判定処理
　300　エディットモード終了判定処理(リターンキー、トリガー入力)
310〜420　ファンクションキー入力処理サブ
　310　画面消去サブ(F1キー)
　320〜330　ページ3への画面セーブサブ(F2キー)
　340〜350　ページ3からの画面ロードサブ(F3キー)
　360〜380　ディスクへの画面セーブサブ(F4キー)
　390〜410　ディスクからの画面ロードサブ(F5キー)
　420　白色での画面消去するサブ(F6キー)
430　タイトル画面に表示されるメッセージの表示色変更サブ
440　マウス、スティック入力サブ
450　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
460〜480　タイトル文字用スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)
490　パターン表示用色データ(行60で読みこみ)
500　メッセージデータ(行100で読みこみ)
510〜570　エラー処理サブ
　510　エラー番号表示
　520〜550　ディスク関係のエラーが発生したときの処理
　560〜570　続行判定処理
580　CTRL+STOPキーが押されたときの処理

## プログラマからひとこと　理科学部合宿にて

4月28〜29日理科学部合宿にて(予定)。「でんさん、おふろかして！」ぶちばつくん談。「うひょ、きみはだあれ？」とでんさん。「きみこそだあれ？」とまたでんさん。「3年生にもなると……」。話は、すでに高次元の世界になってしまった……。

●BY ICHIGO

## プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10>177 | 20> 35 | 30>225 | 40>184 |
| 50>148 | 60>222 | 70> 59 | 80> 93 |
| 90>223 | 100>117 | 110>136 | 120> 87 |
| 130> 2 | 140> 40 | 150>243 | 160>208 |
| 170> 95 | 180>197 | 190> 23 | 200> 61 |
| 210>135 | 220>251 | 230>247 | 240> 27 |
| 250>173 | 260>120 | 270>217 | 280>143 |
| 290>189 | 300> 56 | 310> 89 | 320>185 |
| 330> 95 | 340> 67 | 350> 3 | 360>240 |
| 370>146 | 380> 41 | 390>146 | 400> 84 |
| 410>106 | 420> 28 | 430>107 | 440> 22 |
| 450> 26 | 460> 28 | 470>228 | 480>219 |
| 490> 20 | 500> 38 | 510>223 | 520>166 |
| 530>115 | 540>239 | 550>103 | 560>144 |
| 570>111 | 580> 11 | | |

当選者発表　●5月号ソフトプレゼント当選者④　「怨霊戦記」=〈北海道〉杉森規正〈長野県〉黒沢清之〈東京都〉伊藤泉奈子／「デリンジャー」=〈山梨県〉平出正久〈熊本県〉平木光政〈宮崎県〉甲斐徳秀／「ディスクステーション4号」=〈栃木県〉木村仁一〈静岡県〉平野将明〈愛知県〉田村次清

ゲート ホール

# GATE HOLE

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY MICKY

遊び方は44ページにあります

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,4,4:DEFINTA-Z:DIMD$(13),P(11,11)
20 FORI=384TO728:V=VPEEK(I):P=VPEEK(I+1):VPOKEI,(NOT(PORP/2))AND(V/2ORV/4):NEXT
30 FORI=0TO5:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE88*8+I*64+J-(I=0)*96-(I=5)*64,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:DEFUSR=&H156
40 SPRITE$(0)="`みみ`":SPRITE$(3)="ppりp "
50 VPOKE8204,236:VPOKE8205,160:VPOKE8206,135:VPOKE8207,242:VPOKE8209,106:VPOKE8208,18:VPOKE8198,224:VPOKE8199,224
60 RESTORE700:FORI=0TO13:READA$,B$:D$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
70 HS=1:SC=1
80 CLS:RESTORE730:R=R+1
90 FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(24,"い");:NEXT
100 FORI=2TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(20,"z");:NEXT
110 FORI=1TOR:READA$,B$,PR:NEXT
120 FORI=2TO9:FORJ=1TO8:P=VAL("&H"+MID$(A$,J+(I-2)*8,1)):P(J+1,I)=P:LOCATEJ*2+2,I*2:PRINTD$(P):NEXT:NEXT
130 LOCATE28,5:PRINTR:LOCATE27,9:PRINTPR:LOCATE26,13:PRINTSC
140 RESTORE720:FORI=0TO5:READX,Y,A$:LOCATEX+25,Y:PRINTA$;:NEXT
150 X=(ASC(MID$(B$,1,1))-64)*100
160 Y=(ASC(MID$(B$,2,1))-64)*100
170 M=0:N=0:E=19:H=1:A=USR(0)
180 PUTSPRITE0,(X¥10,Y¥10-1),15,0
190 PUTSPRITE1,(X¥10+1,Y¥10),1,0
200 S=STICK(0):E=E-(S=7)+(S=3)
210 M=SIN(E/6)*10:N=COS(E/6)*10
220 PUTSPRITE2,(X¥10+M,Y¥10+N-1),6,0
230 G$=INKEY$:IF(G$="g")OR(G$="G")THENLOCATE8,14:PRINT"GIVE UP!":SC=PR:GOTO590
240 IFPEEK(&HFBEB)<>254THEN200
250 W=WMOD45+1:FORI=0TO5:NEXT
260 PUTSPRITE3,(W+199,150),13
270 IFSTICK(0)THEN200
280 IFSTRIG(0)=0THEN250
290 PUTSPRITE2,,0
300 X=X+M*W/10:Y=Y+N*W/10:W=W-1
310 XX=(X+20)¥160:YY=(Y+30)¥160
320 P=P(XX,YY)
330 IFP=13THENX=X-M*(W+1)/5:Y=Y-N*(W+1)/5:W=0:PLAY"S8M99L8O2C"
340 PUTSPRITE0,(X¥10,Y¥10-1),15,0
350 PUTSPRITE1,(X¥10+1,Y¥10),1,0
360 M=M+(P>9ANDP<13)-(P>5ANDP<9)
370 N=N+(P=5ORP=6ORP=12)-(P>7ANDP<11)
380 IFP=HTHEN480
390 IFX<150ORX>1740THEN440
400 IFY<150ORY>1740THEN450
410 IFW>0THEN300
420 SC=SC+1:LOCATE26,13:PRINTSC
430 FORI=0TO10:NEXT:GOTO200
440 X=150-(X>1740)*1570:GOTO460
450 Y=150-(Y>1740)*1570
460 SC=SC+1:PLAY"S8M40L16O2CR64C"
470 FORI=0TO299:NEXT:W=0:GOTO340
480 IFH=4THEN500
490 IFXX*160+20<XANDXX*160+110>XANDYY*160+80<YANDYY*160+200>YTHENPLAY"S8M999L8O6CCC":P(XX,YY)=0:H=H+1:GOTO410ELSE410
500 IFXX*160<XANDXX*160+50>XANDYY*160+10<YANDYY*160+60>YTHEN510ELSE410
510 IFPR<SCTHEN590
520 LOCATE6,10:PRINT"┌┬┬─┬──┬───┐"
530 LOCATE6,11:PRINT"│  │ │ ┌┘  ┤"
540 LOCATE6,12:PRINT"│  │ │ └┐  ┤"
550 LOCATE6,13:PRINT"└┴──┴──┴───┘"
560 IFR=10THENLOCATE5,14:PRINT"CONGRATULATION":LOCATE5,15:PRINT"YOU ARE GREAT!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
570 PLAY"SM99O3L8CCDDEBC","S8O4L4EFC":HS=SC-PR+1:SC=HS:R=RMOD10
580 IFPLAY(0)THEN580ELSE80
590 LOCATE6,10:PRINT"┌──┬┌─┬──┬───┐"
600 LOCATE6,11:PRINT"│□ ││ │  ┤ □│"
610 LOCATE6,12:PRINT"│  │  │  ┤  '"
620 LOCATE6,13:PRINT"└──┴──┴──┴┴─┘"
630 PLAY"S8M600L9O5CDEF2":R=R-1
640 IFPLAY(0)THEN640ELSESC=HS:GOTO80
650 DATA 00327E7E3E3E7E00007E3E3E7E7E320004C7E7E7C7C7E00007E7C7C7E7E4C00
660 DATA 00087C7E7E7C080000183C7E3C3C3C00003C3C3C7E3C180000103E7E7E3E1000
670 DATA 7E819999999978007E81BD85BDA13E007E81BD85BD857C007E8199A9BD897A00
680 DATA 7FE0DFDEDEDFDFDFDFDFDFDFE0DFBF7FFE07FB1B0BCBCBFBCBCBFBFB07FBFDFE
690 DATA 7FFFC0C0C0C0C0C0FEFF03030303030300000000000000000,55AA55AA55AA55AA
700 DATA zz,zz,hz,xy,iz,xy,jz,xy,●z,zz
710 DATA aa,aa,ee,ee,``,``,dd,dd,bb,bb,ff,ff,cc,cc,gg,gg,pr,qs
720 DATA 0,1,GATE,2,3,HOLE,1,7,PAR,0,11,SCORE,0,20,├┼┼┼┼┤,0,17,MIN MAX
730 DATA 00D0000000000000D00200000000000300000000000010000000000000400000000000,GN,3
740 DATA 00200BB000000000500000000500004000900600019060000530000000055C000000,OQ,6
750 DATA 2070700350000000000C00A000000000000A000000000C000A00000004000001,OL,7
760 DATA 00000000089A89A0074B71B0065C65C0089A89A0073B72B0065C65C000000000,LE,6
770 DATA C5600C56B4700B17A9800A980000000000000000C5600C56B3700B27A9800A98,MC,5
780 DATA DDDDDDDD80AD84DD2D63CDDD0DDDDDDD60070ADDDDDDD1DD80B000DD0DDDDDD,MQ,10
790 DATA DDDDDDD0D80002DDD0DDD0BDD0D4D00DD600D03DDDDDDD0D00717 0CDDDDDDDDD,DN,7
800 DATA DDDDDDDD0000000D5D5D5D9D0D0D0D9D1D2D3D0DDDDDDD0D40B0B00DDDDDDD,KE,15
810 DATA D0D00D0D080002A0D3D00D0D0000000000000000D0D00D0D4C006001D0D00D0D,JJ,9
820 DATA 890DD09A730DD02B000DD000DDD00DDDDD00DDD000DD000710DD04B650DD05C,IJ,20
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇨それぞれ÷10、÷10−1して表示／ボールの影の座標⇨それぞれ÷10+1、÷10して表示／方向表示点の座標⇨それぞれ÷10+M、÷10+N−1して表示
M、N……ボールの座標増分（移動方向）
W……打力／打力設定用矢印のX座標⇨+199して表示

### その他の変数

A……USR関数呼び出し用（USR=キーバッファクリア）
A$……キャラクタパターンデータ、ホール表示用データ、メッセージデータ読みこみ用
B$……ホール表示用データ、ボールおよびボールの影の初期座標データ読みこみ用
D$(n)……ホール表示用
E……ボールの移動方向決定用
G$……ギブアップ判定用
H……つぎにボールを通過させなければならないゲートの番号（1～3=ゲート1～3、4=カップ）
HS……ハイスコア
I、J……ループ用
P……太文字処理用／ホールデータ作成用／ボール移動判定用
P(n, m)……ホールデータ
PR……規定打数
R……ホール数
S……スティック入力用
SC……スコア
V……太文字処理用
XX、YY……ボールの移動判定用

## プログラム解説

10　初期設定
20　太文字処理
30　キャラクタパターン定義、USR関数定義
40　スプライトパターン定義
50　キャラクタの色設定
60　ホール表示用データ読みこみ
70　スコア、ハイスコア初期化
80　スコア加算
90　バンカー（外枠）表示
100　グリーン表示
110　ホールデータ読みこみ
120　ホール表示
130～140　ラウンド数、パー数、スコア等表示
150～160　ボール、ボールの影の初期座標設定
170　変数初期設定
180　ボールの影表示
190　ボール表示
200～240　ボールの方向決定処理
　200～210　ボールの移動方向計算（スティック入力）
　220　方向指示点表示
　230　ギブアップ判定処理
　240　方向確定判定
250～280　打力処理
　250　打力増減処理
　260　矢印表示
　270　やり直し判定
　280　ショット判定
290　方向指示点消去
300～420　ボール移動
　300　ボール移動計算
　310～330　ボールがブロックに衝突したかの判定処理、効果音
　340　ボールの影表示
　350　ボール表示
　360～370　ボールが斜面を移動中であるときの座標増分計算
　380　ゲート通過判定
　390～400　バンカー（外枠）に入ったかの判定
　410　ボール停止判定
420～430　スコア加算表示、時間調整
440～450　バンカー（外枠）に入ったときの処理
460　スコア加算、効果音
470　時間調整
480　ゴール判定
490　ゲート通過処理
500　カップイン判定
510　ホールクリア判定
520～550　クリアメッセージ表示
560　10ホールクリアしたかの判定処理
570～580　効果音、ハイスコアおよびスコア計算、行80へ飛ぶ
590～620　ゲームオーバーメッセージ表示
630～640　効果音、行80へ飛ぶ
650～690　キャラクタパターンデータ（行30で読みこみ）
700～710　ホール表示用データ（行60で読みこみ）
720　メッセージデータ（行140で読みこみ）
730～820　ホールデータ（行110で読みこみ）

## プログラマからひとこと　おもしろいのでやめました

このゲームは最初、某MSX専門雑誌に送るつもりでいたけど、おもしろいのでやめました。某MSX雑誌はどうして、おもしろくもないゲームしかのせないのか……。それはさておきこのゲームは、アクションというよりパズルにちかいのではないかと思う。

●BY MICKY

## プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10> 52 | 20>134 | 30>150 | 40>181 |
| 50>196 | 60> 80 | 70>107 | 80> 75 |
| 90> 91 | 100>255 | 110> 61 | 120>254 |
| 130> 38 | 140> 40 | 150>116 | 160>129 |
| 170>132 | 180> 87 | 190> 52 | 200>147 |
| 210>160 | 220>102 | 230>198 | 240>162 |
| 250> 63 | 260> 76 | 270> 31 | 280>195 |
| 290>171 | 300> 6 | 310>150 | 320>158 |
| 330>205 | 340> 87 | 350> 52 | 360>201 |
| 370>151 | 380>219 | 390>245 | 400> 87 |
| 410>222 | 420> 57 | 430>201 | 440>231 |
| 450> 7 | 460> 41 | 470>119 | 480> 59 |
| 490>124 | 500>133 | 510>163 | 520> 12 |
| 530> 78 | 540> 83 | 550> 59 | 560> 34 |
| 570>241 | 580>226 | 590>168 | 600>216 |
| 610> 68 | 620>148 | 630> 49 | 640> 94 |
| 650> 17 | 660> 23 | 670> 40 | 680> 28 |
| 690> 12 | 700>152 | 710>155 | 720>193 |
| 730> 7 | 740>251 | 750>122 | 760> 7 |
| 770>214 | 780> 34 | 790> 31 | 800>119 |
| 810>112 | 820>158 | | |

# RERO-GASS

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 横沢和明　　　遊び方は42ページにあります

```
1Ø '<<<<< RE-RO-GASS >>>>>
2Ø CLEAR3ØØ,&HCØØØ:COLOR7,1,1:SCREEN1,2,
Ø:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:LOCATE1Ø,8:PR
INT"WAIT A MOMENT"
3Ø FORI=ØTO4:A=Ø:FORJ=ØTO43:READD$:D=VAL
("&H"+D$):POKE&HCØØØ+I*44+J,D:A=AAND255:
A=A+D:NEXT:READD$:D=VAL(D$):IFD<>ATHENSC
REENØ:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞdata error in";64Ø+I*1Ø
:ENDELSENEXT:DEFUSR=&HCØØØ:A=USR(Ø):DEFU
SR=&H7E:A=USR(Ø):CMDC:DEFUSR=144
4Ø DEFFNZ=VPEEK(6144+X+Y*32):DEFFNX=VPEE
K(6145+X+Y*32):DEFFNC=VPEEK(6176+X+Y*32)
:DEFFNV=VPEEK(6177+X+Y*32):DEFFNB=VPEEK(
6144+Q+W*32):DEFFNN=VPEEK(6145+Q+W*32):D
EFFNM=VPEEK(6176+Q+W*32):DEFFNA=VPEEK(61
77+Q+W*32)
5Ø FORI=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/
2ORA/4:NEXT:READM$
6Ø FORI=192TO247:FORJ=ØTO7:READD$:VPOKEI
*8+J,VAL("&H"+D$):NEXT:FORJ=ØTO7:READD$:
VPOKEI*8+J+8192,VAL("&H"+D$):NEXTJ,I
7Ø READD$:FORI=33TO9Ø:CMDV,8192+I*8,D$:N
EXT:READD$:FORI=48TO57:CMDV,8192+I*8,D$:
NEXT:CMDT
8Ø FORI=ØTO13:READD$:CMDV,&H38ØØ+I*32,D$
:NEXT
9Ø P$="ﾁﾃ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ﾂ
ﾄﾅﾇ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ﾆﾈ"
1ØØ SC=Ø:ST=1:RE=5:GOTO53Ø
11Ø RESTORE93Ø:IFST>1THENFORI=2TOST:READ
D$,KA,D:FORJ=1TOKA:READA:NEXT:IFDTHENFOR
J=1TOD:READA:NEXTJ,IELSENEXT
12Ø READD$,KA,D:CMDM,D$:FORI=1TOKA:READA
:LOCATEAMOD32,A¥32:PRINTMID$(P$,1,7);:NE
XT:IFDTHENFORI=1TOD:READA:LOCATEAMOD32,A
¥32:PRINTMID$(P$,8,7);:NEXT
13Ø LOCATE2,22:PRINT"SCORE   HI-SC   STA
GE   REST";:GOSUB48Ø:X=1:Y=1:H=1:M=Ø:MO=
Ø:MU=1:ONINTERVAL=9GOSUB52Ø:ONKEYGOSUB43
Ø
14Ø INTERVALON:KEY(1)ON:PUTSPRITEØ,(X*8,
Y*8-1),6,H*4+M*2:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),
15,H*4+M*2+1:HH=H:S=STICK(Ø):IFS=1ORS=3O
RS=7THENH=S¥3:M=-(M=Ø)
15Ø IFMO*S*(S-MO)THENH=HH:GOTO37Ø
16Ø XX=X:YY=Y:IFMO=ØANDFNC<>192ANDFNV<>1
92THENX=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+1:GOSUB27Ø
17Ø IFMO=ØANDSTRIG(Ø)THENGOSUB29Ø
18Ø IFMO*(S=MO)THENGOSUB5ØØ:X=X+(S=7)-(S
=3):Y=Y+(S=1):IFFNZ=192ORFNX=192THENMO=Ø
:X=XX:Y=YY:GOSUB5ØØ
19Ø IFFNZ=193THENINTERVALOFF:BEEP:PLAY"O
6L64V15CE","O3L64V15CE":GOSUB5ØØ:KA=KA-1
:SC=SC+RE*1Ø:GOSUB48Ø:IFKA=ØTHEN21Ø
2ØØ IFFNZ=197THENGOSUB41Ø:GOTO14ØELSE14Ø
21Ø INTERVALOFF:KEY(1)OFF:PUTSPRITEØ,(Ø,
2Ø8):FORI=8TO12:LOCATEØ,I:PRINTSTRING$(3
2,247):NEXT:LOCATE8,1Ø:PRINT"CONGRATULAT
IONS":SC=SC+RE*1ØØ:GOSUB48Ø:ST=ST+1
22Ø A$="O4L16BGEBGR16EC8E8BGEBGR16EC8E8B
GEBGR16EC8E8G8BE4":B$="R32V12"+A$:C$="R1
6V9"+A$:A$="V15"+A$:PLAYA$,B$,C$:FORI=-1
TOØ:I=PLAY(Ø):NEXT:IFST<11THEN11Ø
23Ø CLS:LOCATE9,8:PRINT"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"
:LOCATE9,22:PRINT"ﾅﾇﾅﾇﾅﾇﾅﾇﾅﾇﾅﾇﾅﾇﾅﾇ":LOCA
TE9,23:PRINT"ﾆﾈﾆﾈﾆﾈﾆﾈﾆﾈﾆﾈﾆﾈﾆﾈ";:Y=22:M=4
:J=1
24Ø FORX=ØTO32:PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8-1),6,
M:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),15,M+1:M=M+((M=
6)-(M=4))*2:BEEP:IFFNZ=197THENGOSUB41Ø:L
OCATE8+J,8:PRINTMID$("ALL STAGE CLEAR!",
J,2):J=J+2:NEXTELSENEXT
25Ø PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):FORI=ØTO7:LOCATEØ
,I:PRINTSTRING$(32,192):NEXT:FORI=9TO22:
PRINTSTRING$(32,192);:NEXT
26Ø A$="O5L8CG4ECG4EG4A#B4A#G#4E4C#G4CE4
G4E#4G2":B$="V12R8"+A$:C$="V9R4"+A$:A$="
V15"+A$:PLAYA$,B$,C$:FORI=-1TOØ:I=PLAY(Ø
):NEXT:ST=1:GOTO1ØØ
27Ø IFFNZ=192ORFNX=192THENX=XX
28Ø IFFNC=192ORFNV=192THENX=XX:Y=YY:RETU
RNELSERETURN
29Ø PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8-1),6,H*4+M*2:PUT
SPRITE1,(X*8,Y*8-1),15,H*4+M*2+1:Q=X+(H=
2)-(H=1):W=Y+(H=Ø):IFFNZ+FNX+FNC+FNV+FNB
+FNN+FNM+FNA<>256THENRETURN
3ØØ E=H*4+8:GOSUB49Ø:ONH+1GOTO31Ø,33Ø,35
Ø
31Ø W=W-1:E=8:C=FNB+FNN:IFC=384THENLOCAT
EQ,W+1:PRINT"ﾊﾌ";:MO=1:RETURN14Ø
32Ø IFC=39ØANDFNN=196THEN39ØELSEIFC=64TH
EN3ØØELSERETURN37Ø
33Ø Q=Q+1:E=12:C=FNN+FNA:IFC=384THENLOCA
TEQ,W:PRINT"ﾍ";:LOCATEQ,W+1:PRINT"ﾎ";:MO
=3:RETURN14Ø
34Ø IFC=387ANDFNN=193THEN39ØELSEIFC=64TH
EN3ØØELSERETURN37Ø
35Ø Q=Q-1:E=16:C=FNB+FNM:IFC=384THENLOCA
TEQ+1,W:PRINT"ﾓ";:LOCATEQ+1,W+1:PRINT"ﾔ"
;:MO=7:RETURN14Ø
36Ø IFC=391ANDFNB=195THEN39ØELSEIFC=64TH
EN3ØØELSERETURN37Ø
37Ø Q=Q+(H=1)-(H=2):W=W-(H=Ø):GOSUB49Ø:G
OSUB51Ø
38Ø IFQ=XANDW=YTHENMO=Ø:GOSUB5ØØ:GOTO14Ø
ELSE37Ø
39Ø AA=Q:BB=W:EE=E:FORI=1TO2:Q=Q+(H=2)-(
H=1):W=W+(H=Ø):NEXT:IFH=ØTHENC=FNB+FNNEL
SEIFH=1THENC=FNN+FNAELSEIFH=2THENC=FNB+F
NM
4ØØ IFC=64THENE=Ø:GOSUB49Ø:Q=AA:W=BB:E=E
E:GOSUB51Ø:GOTO37ØELSEQ=AA:W=BB:E=EE:GOT
O37Ø
41Ø INTERVALOFF:KEY(1)OFF:BEEP:GOSUB5ØØ:
PLAY"O1L64V15CECE","O3L64V15CECE","O8L64
V15CECE":Q=X
```

ファンダム

```
420 FORW=YTO0STEP-1:PUTSPRITE2,(Q*8,W*8-
1),10,12:PUTSPRITE2,(Q*8,W*8-1),9,13:C=F
NB+FNN:IFC=224ORC=384THENLOCATEQ,W:PRINT
"  ":PLAY"O1L64V15BAGAGFGFE","O2L64V15BA
GAGFGFE","O3L64V15BAGAGFGFE":PUTSPRITE2,
(0,209):W=0:NEXT:RETURNELSENEXT:RETURN
430 INTERVALOFF:KEY(1)OFF:BEEP:PLAY"O6L1
6S14M900CE","O6L16R64S14M700CE","O6L16R3
2S14M500CE":RE=RE-1:Y=Y*8-1:Q=-7
440 PUTSPRITE0,(X*8,Y),6,H*4+M*2:PUTSPRI
TE1,(X*8,Y),15,H*4+M*2+1:Y=Y+Q:Q=Q+1:M=M
+(M=1)-(M=0):IFY>180THENPUTSPRITE0,(0,20
8)ELSE440
450 PLAY"O1L64V15CEGBGEGECEC","O3L64V15C
EGBGEGECEC":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:IF
RE>0THENRETURN110ELSERETURN460
460 FORI=0TO21:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32
,247);:NEXT:FORI=1TO16:LOCATE7+I,9:PRINT
MID$("G A M E  O V E R",I,1):PLAY"O8L64S
1M500C":FORJ=0TO100:NEXTJ,I
470 PLAY"O2L8V15BAGFGFEDE4CR16C16D2","O3
L8V15BAGFGFEDE4CR16C16D2","O6L8S1M500BBG
GAAFFGGEEGGGG":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT
:GOTO530
480 HS=HS-(SC-HS)*(HS<SC):LOCATE2,23:PRI
NTUSING"#####    #####       ##      ##";SC
;HS;ST;RE;:RETURN
490 LOCATEQ,W:PRINTCHR$(E+193);CHR$(E+19
5);:LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(E+194);CHR$(E+
196);:RETURN
500 LOCATEX,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRI
NT"  ";:RETURN
510 LOCATEQ-(H=1),W:PRINT" ";:LOCATEQ-(H
<2),W-(H>0):PRINT" ";:RETURN
520 SOUND7,&HF0:PLAY"O5L16S1M1500":A$=MI
D$(M$,MU,1):PLAYA$:MU=MU+1:IFMU=65THENMU
=1:RETURNELSERETURN
530 CLS:SOUND7,&HF0:LOCATE4,22:PRINT"198
9(C)YOKO SOFT PRESENTS":FORI=0TO22:PLAY"
O6L64V15C","O3L64V15E":LOCATE,23:PRINT:F
ORJ=0TO80:NEXTJ,I
540 FORI=0TO5:FORJ=0TO2:LOCATE,I+J*8:PRI
NTSTRING$(32,247):NEXTJ,I
550 FORI=1TO5:FORJ=0TO10:LOCATEJ,6:PRINT
" てとなにぬねのはひふ":LOCATE21-J,7:PRINT"へほまみむめも
やゆよ ":SOUND0,J*20:SOUND1,J:SOUND8,16:SOU
ND11,0:SOUND12,50:SOUND13,9:NEXTJ,I
560 FORI=1TO5:FORJ=1TO12:LOCATEJ,14:PRIN
T" ユヨラリルレロ":LOCATE25-J,15:PRINT"ワン゛゜たちつ
":SOUND0,J*10+100:SOUND1,J+3:SOUND8,16:S
OUND11,0:SOUND12,50:SOUND13,9:NEXTJ,I
570 FORI=0TO1:LOCATE0,I*21:PRINTSTRING$(
32,192):NEXT:FORI=1TO20:LOCATE0,I:PRINT"
タ";:LOCATE32,I:PRINT"タ";:NEXT
580 LOCATE9,11:PRINT" HIT SPACE KEY "
590 PLAY"O4L16S1M4000CEGR16EGR16EGR16E8C
ER16ECEGR16EGR16FAR16F8GAR16GC+E+G+R16E+
G+R16E+G+R16E+8C+E+R16E+BGR16EBGR16EBGR1
6C+C+8C+C+8C+C+8"
600 IFSTRIG(0)=0THEN590ELSEIFPLAY(0)=0TH
EN600
610 A=USR(0):IFST=1THEN630ELSELOCATE7,11
:PRINT" CONTINUE (Y OR N) "
620 I$=INKEY$:IFI$="N"ORI$="n"THENST=1EL
SEIFI$<>"y"ANDI$<>"Y"THEN620
630 RE=5:SC=0:SOUND7,&HF6:GOTO110
640 DATA 21,F1,C3,22,0D,FE,21,0D,C0,22,0
F,FE,C9,7E,FE,54,20,2B,E5,21,00,00,11,00
,08,01,00,10,C5,CD,4A,00,EB,CD,4D,00,C1,
EB,23,13,0B,78,B1,20,74
650 DATA EF,7C,FE,20,30,08,21,00,20,11,0
0,28,18,DF,E1,D7,C9,FE,56,20,31,D7,CF,2C
,CD,2F,54,ED,53,5F,C0,CF,2C,CD,64,4C,E5,
CD,D0,67,7E,23,CB,3F,229
660 DATA 47,28,15,5E,23,56,21,00,00,CD,B
D,C0,C5,D5,E5,CD,4D,00,E1,D1,C1,23,10,F1
,E1,C9,FE,4D,20,38,D7,CF,2C,CD,64,4C,E5,
CD,D0,67,7E,23,CB,3F,294
670 DATA 47,28,E9,5E,23,56,21,01,01,CD,C
6,00,CD,BD,C0,C5,06,08,07,0E,20,30,02,0E
,C0,F5,79,D5,C5,CD,A2,00,C1,D1,F1,10,ED,
C1,10,E4,E1,C9,E5,21,147
680 DATA 00,20,01,00,18,3E,71,CD,56,00,E
1,D7,C9,1A,13,D6,30,FE,0A,38,02,D6,07,E6
,0F,07,07,07,07,4F,1A,13,D6,30,FE,0A,38,
02,D6,07,E6,0F,B1,C9,255
690 DATAGGEEGGEEGGEECCEEGGEEGGEEGGEECCGG
BBBBGGBAGGGGEEGFEEEECCEDBAGFEEFD
700 DATA3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C,F6,F6,77
,EE,77,55,49,18
710 DATA01,13,0F,03,03,03,3F,7F,B0,B0,B0
,90,F0,90,30,30,E4,C4,8F,9F,9F,FE,F0,78,
3F,3F,3F,3F,3F,3C,3C,E0,80,C8,F0,C0,C0,C
0,FC,FE,A0,A0,A0,60,E0,60,30,30,FE,FC,FC
,F8,C0,00,00,1E,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,E0
720 DATA03,0C,10,10,18,1F,1F,1F,90,90,90
,90,90,90,90,90,1F,1F,1F,1F,6F,F3,FC,7F,
90,90,90,90,90,9F,9F,94,C0,30,08,08,18,F
8,F8,F8,60,60,60,60,60,60,60,60,F8,F8,F8
,F8,F6,CF,3F,FE,60,60,60,60,60,6F,6F,65
730 DATA01,03,07,07,03,03,01,01,F0,90,90
,90,80,80,80,80,01,01,01,01,01,01,01,01,
80,80,80,80,80,80,80,80,80,C0,E0,E0,C0,C
0,80,80,F0,80,80,80,60,60,60,60,80,80,80
,80,80,80,80,80,60,60,60,60,60,60,60,60
740 DATA00,00,00,00,00,00,00,FF,00,00,00
,00,00,00,00,99,FF,00,00,00,00,00,00,00,
88,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
C,3E,FF,00,00,00,00,00,F0,90,90,FF,3E,0C
,00,00,00,00,00,80,80,60,00,00,00,00,00
750 DATA00,00,00,00,00,30,7C,FF,00,00,00
,00,00,F0,90,90,FF,7C,30,00,00,00,00,00,
80,80,60,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,FF,00,00,00,00,00,00,00,90,FF,00,00
,00,00,00,00,00,80,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA80,C0,C0,C0,C0,C0,C1,C7,F0,F0,E0
,E0,70,70,70,70,28,6C,6C,6C,EC,CD,CD,8D,
F0,F0,E0,E0,70,70,70,70,0F,3E,79,E1,C1,C
0,80,80,F0,F0,E0,E0,70,70,70,70,38,FE,EF
,87,C3,C6,E0,78,F0,F0,E0,E0,70,70,70,70
770 DATA01,03,03,03,03,03,03,03,F0,F0,E0
,E0,70,70,70,70,F8,F8,80,3F,1F,03,11,F1,
F0,F0,E0,E0,70,70,70,70,00,00,00,FC,F8,C
0,80,80,F0,F0,E0,E0,70,70,70,70,FF,7C,3B
,37,36,37,33,30,50,50,50,50,40,40,40,40
780 DATA0F,CF,ED,35,15,34,EC,CC,50,50,50
,50,40,40,40,40,00,07,8F,99,D8,DC,E7,7B,
50,50,50,50,40,40,40,40,3C,0E,86,C7,C3,C
7,9E,7C,50,50,50,50,40,40,40,40,03,73,FB
,4D,4D,5D,FB,73,50,50,50,50,40,40,40,40
790 DATAF1,11,01,01,01,01,01,03,50,50,50
,50,40,40,40,40,80,80,80,80,80,80,80,C0,
50,50,50,50,40,40,40,40,7C,FF,FF,F7,E3,E
3,E3,E3,F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0,00,00,80
,80,80,80,9C,BF,F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0
```

次ページへ続く

```
800 DATA0F,1F,1F,1E,1C,1C,1C,1C,F0,F0,E0
,E0,B0,B0,A0,A0,80,E0,F0,F0,70,70,73,77,
F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0,00,00,00,00,00,0
0,80,C0,F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0,1F,3F,78
,70,E0,E0,E0,E0,F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0
810 DATAC0,F0,F8,3C,1C,1C,1C,00,F0,F0,E0
,E0,B0,B0,A0,A0,00,00,01,01,03,03,01,60,
F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0,7F,FC,F1,C1,83,C
3,E1,70,F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0,7F,FC,F0
,C0,80,C0,E0,70,F0,F0,E0,E0,B0,B0,A0,A0
820 DATAE7,EF,EE,E6,E7,E3,E3,61,90,90,80
,80,80,60,60,60,B3,60,F9,F9,60,33,BF,DC,
90,90,80,80,80,60,60,60,1C,1D,DD,DC,1C,1
C,1C,0C,90,90,80,80,80,60,60,60,F6,EC,D8
,D8,EC,66,77,3B,90,90,80,80,80,60,60,60
830 DATAC0,60,36,36,60,C0,C0,80,90,90,80
,80,80,60,60,60,E0,E7,E3,E0,70,79,3F,1F,
90,90,80,80,80,60,60,60,00,F9,FD,3D,7D,F
D,ED,8D,90,90,80,80,80,60,60,60,F0,98,98
,98,F8,F8,98,9B,90,90,80,80,80,60,60,60
840 DATA38,1E,0F,07,0E,3E,FC,FB,90,90,80
,80,80,60,60,60,38,1E,0F,07,0E,3E,FC,F8,
90,90,80,80,80,60,60,60,FB,FB,FB,00,DF,D
F,DF,00,F0,90,60,00,F0,90,60,00
850 DATAF0F0E0703020C050,F0F090B09080606
0
860 DATA01030703010101 63FFDD621D63FEFF7E
80C0E0C0808080C6FFBB46B846FF7FFE,0000001
C3A3E3E1C00221C0000010001000000385C7C7C3
8004438008000800 0
870 DATA0307071D3B2347FDE37E1D63FEFFFE7F
C0E0E0B8DCC4E2BFC77EB846FF7FFF7E,0000000
2041C38021C000000010001000000004020381C4
0380000800080008 0
880 DATA03070F0F1F1F1F1F0F070F1F3F3F7F3F
008000C0800006078FFCF0F0F8F8F8F0,0000000
0000000000018106040C0000000708800 70F8F8E
870000000000000000
890 DATA0103070 70F0F0F0F071B7FFFFF7F3F0F
80C080E0C0808283C7FEF8F0F0E0E0C0,0000000
0000000303 8E400000000000000304804307 87C7
438000000000000000
900 DATA000100030 10060E0F13F0F0F1F1F1E0F
C0E0F0F0F8F8F8F8F0E0F0F8FCFCFEFC,000E110
00E1F1F170E0000000000000000000000000000
000180806020300 00
910 DATA010301070301 41C1E37F1F0F0F070703
80C0E0E0F0F0F0F0E0D8FEFFFFFEFCF0,000C122
00C1E3E2E1C00000000000000000000000000000
C1C27000000000000 0
920 DATA030F1F1E3C3C3C3E3F1F1B0901090001
C0F0F8783C3C7CFCF8D8908010000000,0307070
E0C0C0E0F070501050100010 0C0E0E070307 0F0F
0E0A020002000000 0
930 DATAFFFFFFFF8FFFFFF183FEFFC181FE7F81
8018180 1C000000 3C000000 3FFF81FFFFFE007FF
FFC003FFFF8001FFFE0000FFFE01807FFC01803F
F801801FF001800FE183C007C003C003C007E303
800FF001801FF801FFFFFFFF
940 DATA5,0,335,455,460,471,534
950 DATAFFFFFFFF8007C001800780018F000081
FFF000C1FFFFFFE39E15BFF380040003E0000007
E0000007C001FF03E007FF83F83FFD03FE1FC01F
FF07C00FFC00800FFC000001F0040001E00C0001
803FF821807F8021FFFFFFFF
960 DATA4,0,125,272,630,637
970 DATAFFFFFFFF900FF0018003F001C0018209
8001820980010F2FC0000FE1C0000FE1E07007C3
E0F24387FCF2410384F3C00784F0000784F81003
84FC3C079CFE7F679CFE7FE39CFE7FF39CFE7FF3
80000003800000 07FFFFFFFF
980 DATA7,1,125,152,238,303,419,604,614,
623
990 DATAFFFFFFFF800000E38667C1C186EEC381
87FCE7018FEE6E018FE77C018DE338619D677861
986EF801987DDC0180038C118007FB998007F797
801D8F93E039FD93C071999380E1B19380000001
8000000180000007FFFFFFFF
1000 DATA5,1,185,277,381,417,456,616
1010 DATAFFFFFFFF80038001800380018E07037
19F061CF99F3C00F99F20C0F98A21C0518071020
180F9130180F81F0180F81F0180700E018E23C07
19F07E0F99E07E0F99C03E0F988F9C0718000000
180000001C0000003FFFFFFF
1020 DATA8,1,231,236,242,247,391,396,402
,407,276
1030 DATAFFFFFFFF901FFFF3901FFFE1919E00C
1919C0081919C3801919C0F319F9F0FFD89830FF
D8183837181908061C0908001989CF001809CF00
1809870018090300 1C1903003839070018798021
98018021980 1FC001FFFFFFFF
1040 DATA8,3,100,165,183,323,454,496,524
,539,407,471,535
1050 DATAFFFFFFFF80000003800000038301 80C
18783C1E18CC66331986E17399028140998281 40
99028 14C990781C8F90019C8190019C8190079C8
1900C0881901000C7903000C190601C4198E03E7
980203C0180301C01FFFFFFFF
1060 DATA8,0,241,264,285,303,445,516,555
,630
1070 DATAFFFFFFFF80000C8380000C11A400010
182AA000380011041800100059002000182A8400
180000021A24121058000002180040021C01040A
185430239800810018100000 1A828000180004 12
18200A001C0008001FFFFFFFF
1080 DATA4,0,363,411,616,631
1090 DATAFFFFFFFF80000201800002018FC3F0F
D91679903901819019018 1E31908080319080803
1983C9F038FC3F08380000 0F380000083803F818
1FE76F38186E04091838040F1838040818380738
18010001180100011FFFFFFFF
1100 DATA12,0,149,230,270,313,473,530,53
4,547,555,559,627,637
1110 DATAFFFFFFFF8000000180000001878423C
18FC623F19FCE33F9980FB3399F8FF319980DF33
99FCC73F98FC463F1878423C1800000018000000
1F800001FF000000FF800001FF000000FE000000
7C000000380000001FFFFFFFF
1120 DATA16,0,361,371,427,431,437,489,49
3,497,499,555,559,561,565,617,621,627
```

## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムでは、マシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったら、いったんテープかディスクにセーブしてからRUNするようにしてください。

また、行30でマシン語のチェックを行っています。プログラムをRUNしたときに、「マシンゴ data error in xxxx」と表示された場合は、その行のデータをチェックしてください。

なお、このプログラムを走らせたのち、ほかのプログラムで遊ぶ場合は、リセットをするか、MSXの電源をいったん切ってから行ってください。



〈担当者からひとこと：ユーザー定義関数の使い方〉「RERO-GASS」では、同じようなユーザー定義関数が8つも定義されている。これは、ユーザー定義関数のムダな使い方といえるだろう。ユーザー定義関数を使えば、たった3文字で、VRAMの内容がわかるというのは魅力だが、こういうところにこそ、くふうがほしかった。右ページの欄外にサンプルを掲載しておいたので、参考にしてほしい。このようにすると、ユーザー定義関数を1つにまとめることができる。

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ガスくんの座標⇨×8、×8－1して表示
Q、W……爆裂マシンを取ったときのボムの座標⇨×8、×8－1して表示(ベロ表示、消去用のテキスト座標としても使用される)

### その他の変数

A……汎用
AA、BB……ベロの座標保存用
A$、B$、C$、M$……BGMデータ
C……ベロの移動判定用
D、D$……データ読みこみ用
E……ベロ移動用
EE……ベロ移動用変数保存用
FNA、FNB、FNN、FNM……ベロの進行方向にあるキャラクタのキャラクタコード検出用：ユーザー定義関数
FNC、FNV、FNX、FNZ……ガスくんの移動方向にあるキャラクタのキャラクタコード検出用：ユーザー定義関数
H……ガスくんの向き
HH……ガスくんの向き保存用
HS……ハイスコア
I、J……ループ用
I$……キー入力用
KA……各ステージでのどつぼスペシャルの残り数
M……ガスくんのパターン番号切り換え用
MO……ベロの出ている方向
MU……BGM演奏用
P$……どつぼスペシャル、爆裂マシン表示用
RE……ガスくんの残り数
S……スティック入力用
SC……スコア
ST……ステージ数
XX、YY……ガスくんの座標保存用

## プログラム解説

10　REM文
20　初期設定
30　マシン語書きこみ、CMD命令定義※1
40　ユーザー定義関数定義
50　太文字処理
60～70　キャラクタパターン定義、キャラクタの色設定
80　スプライトパターン定義
90　どつぼスペシャルと爆裂マシンのパターンを変数に設定
100　変数初期設定、デモ処理へ飛ぶ
110～130　ステージデータ読みこみ、ゲーム画面表示、ゲームスタート時の設定
140　ガスくん移動処理(スティック入力)
150　ベロを縮めるかの判定
160　ガスくんの落下判定処理
170　ベロを出すかの入力判定(トリガー入力)
180　ベロを出している方向へ進む処理
190　どつぼスペシャルを取ったかの判定処理、クリア判定
200　爆裂マシンを取ったかの判定
210～220　クリア処理、オールステージクリア判定
230～260　オールステージクリア処理
270～280　ガスくん落下処理サブ
290　ガスくん表示、ベロを出せるかの判定
300～360　ベロを出す処理
370～380　ベロを縮める処理
390～400　ベロの移動先にどつぼスペシャルがあったときの処理
410～420　爆裂マシンを取ったときの処理サブ
430～450　ギブアップ処理サブ
460～470　ゲームオーバー処理
480　スコア等表示サブ
490　ベロ表示サブ
500～510　ベロなどのキャラクタ消去サブ
520　BGM演奏サブ
530～590　オープニングデモ処理
600～620　コンティニュー判定処理
630　変数初期設定
640～680　マシン語データ(行30で読みこみ)
690　BGMデータ(行50で読みこみ)
700～840　キャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ(行60で読みこみ)
850　キャラクタの色データ(行70で読みこみ)
860～920　スプライトパターンデータ(行80で読みこみ)
930～1120　ステージデータ、どつぼスペシャルと爆裂マシンの数と位置データ(行110と行120で読みこみ)

●ユーザー定義関数のサンプル

```
40 DEFFNA(A)=VPEEK(6144+A+X+Y*32)
280 IFFNA(32)=192ORFNA(33)=192THENX=XX:Y=YY:RETURNELSERETURN
```

## マシン語解説

&HC000～&HC00C
CMD命令を使用できるようにする(USR)
&HC00D～&HC03C
多色刷り処理のために画面の中段用と下段用のVRAMのパターンジェネレータテーブルとカラーテーブルを作成する(CMDT)
&HC03D～&HC071
VRAMの指定したアドレスへ16進数の文字データを書きこむ(CMDV)
&HC072～&HC0AD
ステージデータよりゲーム画面を表示する(CMDM)
&HC0AE～&HC0BC
キャラクタの前景色を水色、背景色を黒にする(CMDC)
&HC0BD～&HC0DB
16進数の文字データを数値データに変換するサブ

※1　このプログラムでは、CMDT、CMDV、CMDM、CMDCという命令が使われている。これらの命令はMSXに拡張用として用意されているCMD命令を利用したものだ。　これらの命令は、&HC000～&HC00Cのマシン語ルーチンにより使用可能になり、CMD～命令を実行すると、マシン語の各ルーチンに飛び、その処理を実行するようになる。

## プログラマからひとこと　ボボボボボボボボーッ！

1年ぶりですか。なつかしいですね。この1年間ぼくの出すプログラムは、すべてボボボボボボボーツ／　あー悲しかった。どーでもよいが、リストの長いパズルゲームってあまり打ちこむ人がいないなと時々思うことがある。でもオラァ、パズルは好きだ／
●BY 横沢和明

## プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10> 39 | 20>250 | 30>242 | 40>128 | 570> 5 | 580>120 | 590>210 | 600>147 |
| 50>145 | 60>171 | 70>125 | 80>200 | 610> 88 | 620>244 | 630> 53 | 640>198 |
| 90>196 | 100> 83 | 110>142 | 120>172 | 650>105 | 660> 28 | 670> 16 | 680>176 |
| 130>202 | 140>208 | 150>109 | 160>185 | 690>255 | 700>232 | 710> 39 | 720>100 |
| 170>135 | 180> 44 | 190> 99 | 200>104 | 730>116 | 740>115 | 750> 59 | 760> 58 |
| 210>124 | 220>240 | 230> 89 | 240> 68 | 770>129 | 780>156 | 790>100 | 800>220 |
| 250> 54 | 260> 32 | 270>220 | 280>208 | 810>117 | 820>221 | 830>197 | 840>226 |
| 290> 33 | 300>242 | 310> 88 | 320>213 | 850> 59 | 860>250 | 870>191 | 880> 82 |
| 330> 93 | 340>165 | 350>191 | 360>167 | 890>244 | 900> 14 | 910> 41 | 920> 25 |
| 370>119 | 380>192 | 390>102 | 400> 52 | 930> 68 | 940>225 | 950> 63 | 960> 16 |
| 410> 81 | 420>100 | 430>193 | 440>102 | 970>184 | 980> 46 | 990>100 | 1000>218 |
| 450>163 | 460>234 | 470>221 | 480> 55 | 1010>180 | 1020>209 | 1030>200 | 1040>228 |
| 490>203 | 500>138 | 510> 70 | 520> 10 | 1050>180 | 1060>120 | 1070>213 | 1080>217 |
| 530>255 | 540> 63 | 550>158 | 560>218 | 1090>217 | 1100> 50 | 1110>253 | 1120>236 |

# MSX サウンドフォーラム

*a tempo*

フォーラム塾長
よっちゃん

## 第7回

**送られてくる作品の数の多さにびっくり。ふんふん、と1つずつ聴いてみて、採用本数がついに15本の最長記録にびっくり、え、5月号に3つも間違いがあったの、えらいこっちゃ、とびっくり。**

## 規定部門：今月のお題「びっくり」

連載7回目にして初めて女性の作品が採用になりました。びっくりしたなもう。東京都の塚本久美子ちゃん(M)は小学校6年、11歳です。えーと、プログラムはとってもかんたんなのだが、タイミングがちょうどいいぐあいに設定されていて、「あれ、おかしいな」と思ったころに音が出るのだ。

『びっくり』東京都・塚本久美子

```
1 FORI=0TO20:PLAY"R":NEXT:PLA
Y"L64V15C"
```

今月のお題は『びっくり』。だれがどこでどんな状況のもとでびっくりするかに興味があったのだが、送られてきた作品はカックン、とかアレアレといったパターンが多く、直立していたら後ろからひざの関節をガクッとはずされた感じでした。うーむ。

さて、今回自由部門も合わせ3本も採用してしまった神奈川県の大塚康正クン(すでにMSだったのでいきなりMSX2+)。わずか2か月でMSX2+の称号獲得は最短記録だ。えー、次回からは新しい称号「木」を加え、「木大塚康正」と呼ぼう。

1作目はありがちなものですが、まず水準をクリアしています。カウントダウンの数字が減っていくだけでなく、画面がちらつくのが良い。実行まえにセーブしたほうが……。

『核兵器の発射スイッチが押されたとき……』神奈川県・大塚康正

```
10 SOUND 7,56:K=1
20 SOUND 13,12:SCREEN0:L=0
30 SOUND 12,3:SOUND 8,16
40 FORI=1000TO0STEP-1
50 LOCATE5,5,L:PRINT"LEST==>"
;I:SWAPK,L
60 NEXT:PRINT"ﾁ､ﾁｷｭｳｶﾞ!!"
70 SOUND 7,7:SOUND 13,1:SOUND
 12,40
80 DEFUSR=0:A=USR(0)
```

2作目は『とこや』です。プログラムとしてはよくできている。TRONという実行中の行番号を表示させる命令を使っているのだが、行18のVPOKEで「1」が白、「8」が赤、「[」と「]」が青に換えられているので床屋のイルミネーション(?)になる。うまいなあ。

それはともかく、なぜこの『とこや』が規定部門に送られてきたかがナゾで、それが採用理由といってもよい。

『とこや』神奈川県・大塚康正

```
8 SCREEN1:COLOR 15,1,1:KEYOFF
18 VPOKE 8198,255:VPOKE8199,1
36:VPOKE8203,85:TRON
28 SOUND7,54:WIDTH19
38 IFRND(1)>=.99THEN38
48 FORI=0TO150
58 SOUND8,12:SOUND6,9:SOUND1,
1:SOUND0,200
68 NEXT:SOUND8,0:GOTO 38
```

※注・RENUMしないこと。また使用後はTROFFしてください

さて、規定部門のラストは大阪府のMR.NORAクン(MSX)の『ビックリ』。画面のメッセージどおりにするとひどいめにあってびっくりするという性悪(しょうわる)のプログラムだが、画面がカラフルなので採用しました。これもプログラムを打ちこんだら、実行するまえにセーブしといたほうがいいような……。全般的に、規定部門についてはハズシではなくもっと突っこみがほしいと思う私であった。

『ビックリ！』大阪府・MR. NORA

```
10 CLS:SCREEN1:KEYOFF:PRINT"ﾎ
ﾞﾘｭｰﾑをお お きくして [SPACE] を おしてね
!
20 IFSTRIG(0)THEN30ELSER=RND(
1)*96+1:PLAY"T60V5L64N=R;":FO
RI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:GOTO
20
30 PLAY"V15O2C1C1","T60V15O1B
1B1","T60V15O1A1A1":FORI=0TO2
00:R=RND(1)*10+1:COLORR,R,R:N
EXT:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEX
T:POKE&HFFFF,255
```

## 今月のざんげ

いや、私の秘書がやったことで私の責任ではない、といった卑怯(ひきょう)ないいわけはしない。すいません、5月号採用の佐野史明クンは「佐藤史明」が正しいお名前です。

『時限爆弾』

```
30 COLOR ,6,6:SOUND 7,7:FORI=
0TO2:SOUND 8+I,16:NEXT:SOUND
6,20:SOUND 11,3:SOUND 12,34:S
OUND 13,0:FORI=0TO99:NEXT:SOU
ND6,31:SOUND12,40:SOUND13,0:F
ORI=15TO0STEP-.1:COLORI,1,1:N
EXT
```

さらに、『時限爆弾』の行30の赤い部分がぬけています。また、『DENTIST』は赤のようにピリオドを入れるのが正しい。Romiクン、坂下佳嗣クン、ごめんなさい。

『DENTIST』

```
10 SOUND 8,0:SOUND 7,0:SOUND
6,0:IFNOTSTRIG(0)GOTO10ELSESO
UND 8,15:FORI=50TO25STEP-.5:S
OUND 0,I:NEXT:FORI=0TO1:I=-NO
TSTRIG(0):NEXT:FORI=25TO80STE
P2:SOUND 0,I:NEXT:GOTO10
```



MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。⑤ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内サウンドフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

# 自由部門：短いプログラムにワビサビを知る

『RADIO』埼玉県・Pi／

```
10 SOUND7,46:SOUND6,10:SOUND
8,12
20 SOUND9,RND(1)*12+8:R=RND(1
)*200
30 FORI=TTOR:SOUND0,I:NEXT:T=
RND(1)*200
40 FORL=RTOTSTEP-1:SOUND0,L:N
EXT
50 GOTO 20
```

ラジオのチューニング音というアイデアはいくつか来ていたのだが、埼玉のPi／クン(MS)の『RADIO』のできがいちばんよかった。彼は通信ネタが多い。

『ドナルドダック』兵庫県・TAME-ONE

```
10 PLAY "S10M50L3206A"
```

はっはっは、兵庫県のTAME-ONE(M)、いいぞいいぞ。1行のなかに世界の真実を凝集させた俳句的な作品。1回しか鳴かないので、つい何度もRUNしてしまう。

『CHU／』愛知県・WHITE

```
10 SOUND7,56:SOUND8,13:SOUND9
,13
20 FORI=0TO25STEP5:SOUND0,30-
I:SOUND2,29-I
30 SOUND1,0:SOUND3,0:NEXT
40 SOUND8,0:SOUND9,0
```

もうたいがいやりつくしたと思っているのに、毎月新鮮な作品が送られてくるのには驚く。愛知県のWHITE(MS)の作品はキスの音。うふふ、じょうずよ。

『時代げき』新潟県・遠藤正樹

```
10 SOUND7,53:SOUND2,200:SOUND
3,3:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND
11,160:SOUND12,2:SOUND13,8
20 F=INT(RND(1)*3):IFF=2THENB
EEP:GOTO10
30 FORI=1TO31:SOUND6,I:NEXT:S
OUND8,0
40 R=RND(1)*1000:FORI=1TOR:NE
XT:GOTO10
```

「タタタ」というのが武士の走っている音、「ピ」というBEEP音は刀がぶつかった音、「ズバッ」が敵を切った音。遠藤正樹クン(MS)、傑作ですな。

『クラクション』宮城県・WORKS

```
10 PLAY"O7S10M9G13R13G2"
```

なんということのない、プログラム的にもかんたんな作品なのだが、ツボをとらえている。ワビサビの世界といってもよい。WORKSクン(M)、この調子で身の回りの音を作品化していってね。

『マッチをすった音』鹿児島県・YKK

```
10 SOUND 8,5:SOUND7,1:SOUND8,
15
20 PLAY"M50CC"
```

今月は短いプログラムにおっと思わせる作品が多い。YKKクン(M)の『まっちをすった音』もそっくりだ。音がおかしい場合は1度リセットしてから入力すること。

『せんこう花火がおちる音』東京都・菊地秀悦

```
10 FORI=0TO255
20 SOUND 0,I:SOUND9,X:SOUND7,
X
30 X=INT(RND(-TIME)*255):NEXT
40 FORI=0TO255
50 SOUND0,I:SOUND7,62:SOUND8,
15
60 NEXT
70 PLAY"V13L64T100EC"
```

はい、これもノイズもの。菊地秀悦クン(M)の作品はせんこう花火だけでなく、その落ちる音まで入っているのが優秀。これも音がおかしいときはリセットしてから。

『鍾乳洞』神奈川県・大塚康正

```
10 SOUND7,56
20 A=RND(1):IFA>.92THEN20
30 B=RND(1)*12+4:SOUND8,B
40 C=RND(1)*50+60:SOUND0,C:SO
UND1,0
50 FORI=0TO19:NEXT:SOUND8,0:G
OTO20
```

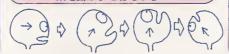
大塚クンの3つ目の作品はきれい。鍾乳洞(しょうにゅうどう)のいろいろなところで水滴が落ちる音で、微妙な音量のちがいとタイミングのずれが臨場感を生み出している。

『レーザーを打ちながら頭上を飛んでゆくヘリコプター』　東京都・SEI丸

```
10 FORJ=7TO15:SOUND8,J:FORI=0
TO255:SOUND0,I:SOUND7,I:NEXT:
NEXT:FORJ=15TO7STEP-1:SOUND8,
J:FORI=0TO255:SOUND0,I:SOUND7
,I:NEXT:NEXT
```

SEI丸クン(M)の作品は、タイトルもちょっと変だが、採用理由は下のイラスト(作者自筆)によります。私もイラストどおりにあんぐり口をあけて動かしてみたのだが、間抜けな感じに説得力があった。

そういえば、このコーナーあてのイラスト(お題にそくしているとうれしい)も募集しています。よろしく。

音に合わせて下の図のように
顔を動かすとおもしろい

## 今月の鳴門ほうれん草かつおぶしRomi／

いやー、Romiクンには負ける。毎月送られてくる作品の量と質に脱帽します。さて、第1作は『おもちゃ屋の猿』。太鼓やシンバルをたたく例のアレです。RUNするとあっとおどろくおもしろさ、完成度も著しく高い。もう1つの『記者会見』、「きらわれ者の○下首相が記者会見で……」とキツいコメントが同封されていた。

『おもちゃ屋の猿』
兵庫県・鳴門ほうれん草かつおぶしRomi

```
10 SOUND7,60:SOUND1,0:SOUND3,
0:FORI=0TO6:FORJ=15TO0STEP-1:
SOUND8,J:SOUND9,J:SOUND0,J:SO
UND2,J+30:NEXTJ,I:FORI=0TO129
:NEXT
20 SOUND7,54:SOUND1,1:FORI=0T
O6:FORJ=15TO0STEP-.45:SOUND8,
J:SOUND6,10:NEXTJ,I:FORI=0TO1
29:NEXT:GOTO10
```

『記者会見』
兵庫県・鳴門ほうれん草かつおぶしRomi

```
10 SCREEN1:WIDTH 29:KEYOFF:SO
UND7,55
20 FORL=0TO30:COLOR4,15,15:SO
UND6,10:SOUND8,15:FORI=0TO19:
NEXT:FORI=15TO0STEP-1:SOUND8,
I:SOUND6,0:NEXT:COLOR0,0,0
30 FORI=0TORND(1)*100+100:NEX
T:CLS:LOCATERND(1)*23,RND(1)*
22:PRINT"ｶｼｬｯ!":NEXT
40 CLS:COLOR15:FORI=0TO1999:N
EXT:LOCATE5,10:FORI=1TO18:PRI
NTMID$("まいったなぁ・・・・・ﾎﾟﾘﾎﾟﾘ",I,
1);:FORJ=0TO55:NEXTJ,I
50 GOTO50
```

次回、Romiは、「鳴門ほうれん草かつおぶしモチRomi」と呼ばれるであろう。このほかのタイトル保持者、チグリスユーフラテスGAN-P☆とマイケル薄井は足踏み。

自由部門はこのようにたいへん混み合っていて、規定部門にはみだしそうな勢いだ。いいぞ、いいぞ。採用された諸君の栄誉をたたえつつ、ではまた来月。

## 9月号のお題「夢」

「ぼくには、ぼくの夢があり……」とは古い流行歌だが（お母さんに聞いてみるとよい）、あー9月号のお題は「夢」です。べつに未来の理想にかぎらず、エルム街あたりの悪夢でも13日の金曜日でもジェイソンは永久に不滅でもかまわない。規定部門のほうがやや密度が低いので採用されやすいこのごろである。

しめ切りは5月31日、応募方法は左ページ下の応募規定を参照されたい。自由部門の投稿もお待ちしています。

**得点システム**

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

# 第6回季間奨励賞発表

## 受賞作品と作者

## 『GAS BURNER』 新潟県 鈴木幹也さん

1988年1月号から始まった季間奨励賞も1年半が経過し、はやくも第6回目の発表をむかえました。今回は、前回と同様に部門・タイプに関係なく、季間内に採用されたすべての作品のなかで、ゲームアイデアがとくに優秀だった作品に送られることになっていました。

第6回季間奨励賞の選考は、いままでと同じように、対象となる1989年4～6月号に採用された作品32本のなかから、ファンダム関係者による投票で決定しました。

投票の結果、わずか1票差で『GAS BURNER』が受賞することに決定。

『GAS BURNER』は、1画面という制約にもかかわらず、臨場感があり遊びごたえがあるゲームに仕上がっているとともに、2進数表記によるコンパクトなデータ表示のアイデアが高く評価されたようです。

受賞した『GAS BURNER』の作者鈴木幹也さんには、奨励金として3万円をさしあげます。

また、第7回季間奨励賞(1989年7～9月号)より、選考基準が変更になり、対象作品をRP部門1画面タイプまたは1画面に近い短い作品に限定しておこないます。

ファンダム関係者一同、『GAS BURNER』を超えるすばらしいアイデア満載の作品をお待ちしています。

第6回季間奨励賞受賞作品
『GAS BURNER』
(1989年4月号掲載)

### 受賞の言葉

**季間奨励賞、どうもありがとうございました。『GAS BURNER』は、コックピットから見たゲームを作ろうと思ってできました。とくに、地平線の動きと、ゲームオーバーの点滅が気にいってます。ステージの表示にいちばん悩みました。ところで6月号のあーる・OTNクン、MickyじゃなくMICKYです間違えないように。**

# FANDOM INFORMATION ファンダム通信SPECIAL

突然ですが、お知らせがあります。ながらくお待たせしましたが「ファンダム通信Vol.3」ができあがりました。今回は1988年6月～1989年1月に整理された作品の作者全員に送られます。投稿作品の結果発表はもちろん、ファンダム関係者の紹介やプログラムについてのコラムなどもりだくさんの内容になっていますので、楽しみに待っていてください。

**7月号選考会より**

7月号の選考会でも、RP部門N画面タイプが好調で、選考会にはなんと計24作品が残るというファンダム選考会の新記録を樹立するほどでした。この傾向はこれからも続くのではないかと思われます。

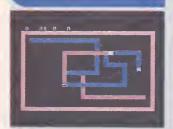
RP部門10画面タイプもN画面と同じように好調でしたが、N画面タイプのパワーに押し出されて、『ダブルオセロ』ただ1本だけの採用となり、『METAL BALL』、『ヒート／ パーム』、『Super Mag』など5作品が、次回の8月号の選考会に繰り越されるという残念な結果になってしまいました。

また、前回も書いたことですが、投稿されてくる作品のなかには、KEYOFFやWIDTHなどの初期設定が不十分な作品や小さなバグが残ったままの作品などが目立ちました。作品を投稿するまえに、もう一度確認してみてください。

**残念賞**

7月号の選考会の報告はこれぐらいにして、「7月号の選考会に残りながら不採用になってしまった残念な作品」の紹介にうつります。不採用になってしまった作品といっても、選考会に残った作品ですから採用されてもおかしくない実力を持っている作品ばかりです。今回の結果に落胆せず、新しい作品の制作に邁進していってください。

なお、今回紹介しました3本の作品の作者のみなさんには、残念賞として、MSX・FAN特製テレホンカードをお送りします。

### TILE WORLD

1画面タイプのリアルタイムゲーム。2人同時プレイを可能にしたことで、ゲームの目的が不明確になってしまった。ゲームアイデアはよいので、改良版の再投稿を望みます。

### KANJIER-BATTLE

N画面タイプ。対戦型のリアルタイム神経衰弱ゲームの一種。わずか2画面と短くまとまっているのですが、動きが鈍いのと漢字を取るときの判定が不明確なのが欠点でした。

### ケロヨン宿命の対決編

N画面タイプ。2画面の早打ちゲーム。まとまりはあるのですが、両者が打ちあったあとに、勝敗のメッセージ表示やキャラクタの変化などの装飾がなく、さびしい感じがしました。

ファンダムハウスは都合により休載しました

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

# FAN STRATEGY
ファンストラテジー

**マスター・オブ・モンスターズでマスターをさそい出しておき、三国志で武将の忠誠度を下げる。ジンギスカンで一騎討ちの申しこみを受けたら、信長の野望〈全国版〉でおいしい技を使うのだ。**

## 情報募集

MSXのシュミレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。

## マスター・オブ・モンスターズ
### 敵マスターをさそい出す

ゲーム終盤で、城にいる敵マスターを包囲して攻めると、命中率は60%になります。このとき、城のまわりに塔がある場合はそこをあけてやると、敵マスターはこの塔を占領して城にモンスターを召喚します。そこで、城のモンスターをやっつけて塔のマスターを攻撃すれば、命中率が40%になり、楽に倒すことができます。

また、敵マスターを囲むときはペガサスを1匹入れておくといいでしょう。敵マスターがこれを攻撃してくれる上、ペガサスは稲妻やいかずちに対する防御力が高いので、ドラゴンなどの大事なモンスターを失わずに済みます。

(byけんず・?県)

魔法使いに対する命中率は城よりも塔や城郭のほうが高いことを利用した戦術だ。詳しい手順を写真に示したので、参照してほしい。

また、後半の戦術もなかなか使えるものだ。というか、このゲームでもっとたよりになるのはフェニックスやペガサスなど足の速いモンスターだ。

キャンペーンモードなど、ひたすらペガサスを作り続け、終盤にドラゴンを敵マスターにぶつけるという作戦で、すくなくともキャンペーン2まで制することができる。キャンペーン1ならペガサスのみで勝ったという実験結果もあるくらいだ。ポイントは、1度取った塔は敵に渡さないようにひたすらペガサスを召喚し続け、集中攻撃を受けたペガサスは安全な塔で休ませ、代わりに別のペガサスを入れるということをくりかえす。

敵とぶつかってしばらくは守りに徹して、敵のモンスターが塔の数より多くなったら、弱いものから順にやっつけていく。強いモンスターは動けないようにするだけでいい。

ところでけんずクン。手紙に住所や名前が書いてなかったぞ。早く連絡してくれないと賞品が送れないよ。ハガキで住所・氏名を教えてね。

ブルー国でプレイ。終盤レッド国マスターを包囲

城にいるレッド国マスターに対する命中率は40%しかないので、なかなか攻めづらい

そこで、城のまわりの塔の1つをあけてやる

すると敵マスターは塔を取り、

城にモンスターを召喚する

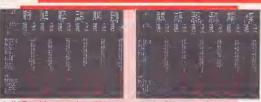
まず、城に召喚されたモンスターをドラゴンなどで集中攻撃してやっつける。命中率40%でもカンタン

モンスターをやっつけて城があいた

塔にいる敵マスターに対する命中は60%なので、かなり楽だ

最後に敵マスターをやっつける

FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。マスター・オブ・モンスターズのけんずクン、三国志の太田クン、ジンギスカンの伊藤クン、信長の野望〈全国版〉の賀川クンにテレカをプレゼントします。ちょいネタ伝言板のほうはプレゼントなしなので、あしからず。

## 三国志
(MSX2/2+版)
敵武将の忠誠度を0にする

⬆曹操の部下の王朗以外の全武将の忠誠度が100未満

外交交渉を断わると、忠誠度100未満の全武将の忠誠度が、20−忠誠度÷5だけ下がります。

そこで、シナリオ5、曹操、レベル10、理知的で、1月にすべての国で「金を1000借りる」として断わらせます。孫権に12回、劉備に13回、雍闓に3回くらいやればいいでしょう。すると、ほとんどの武将の忠誠度が0になるので、攻めこめば寝返るし、大守の引き抜きも楽です。

(by太田直之・兵庫県)

先月号に載せた「ちょいネタ」を応用した戦法だ。曹操ではなく劉備で試してみた(連続写真参照)。雍闓は土地交換による兵糧攻めで落とし、劉備は大守引き抜きに専念、ほかの武将は2月の終わりまで外交、その後は戦争ばかりで、1年で統一できた。

なお、5月号の「幻の女」のことだが、どうも誤解している人が多いようだ。「女を贈る」から引き抜けたのではなく、忠誠度が高くても100未満なら引き抜ける者がいるという話なんだからね。

⬆ゲームがはじまったら、いきなり曹操に1000の借金を申しこむ

⬆孫権にも申しこむ。諸葛亮はたいてい「断わられるに決まって……」という

⬆曹操は申し出を断わってくる。諸葛亮はときどき使者が殺されるという

⬆孫権も断わるだろう。相手の敵対心が高く、使者の知力が低すぎるとダメ

⬆申し出を1回断わらせたあとの曹操の部下の忠誠度。忠誠度の低い者ほど忠誠度の減り方が大きい

⬆孫権の部下の忠誠度も同じように忠誠度が減っている。孫権の部下には忠誠度100の武将はいない

⬆10数回もやると、ほとんどの武将の忠誠度が0になってしまう

⬆孫権の部下もほとんど忠誠度0になってしまった

## ジンギスカン
(MSX2/2+版)
一騎討ちの条件

兵士配分を本隊99%騎馬、第1部隊1%騎馬(伏兵対策)として、ひたすら武力を上げます(レベル1では800以上、レベル2以上なら900以上)。

準備が整ったら、みずから攻めこみ、敵本隊に隣接しないようにして(合流させないため)、本隊以外を全滅させたあと(本隊を逃げ出させないため)、本隊を攻撃し、一騎討ちを申しこまれたら受けます。

5月号に載っていた「弓矢隊の利用」よりも確実なのではないかと思います。

また、コンピュータは、こちらの兵力が5倍以上になるかまたは5分の1以下になると、一騎討ちを挑んでくるようです。敵の半分の兵力で攻めこんで同じ戦い方をすると、本隊同士の戦いが劣勢になるのですが、兵力比が5分の1を切ると、敵は何を血迷ったのか一騎討ちを申しこんで来ます。

(by伊藤昌彦・秋田県)

伊藤クンの戦い方自体は、88年8月号のFAN ATTACKでやった武力999作戦と同じだが、世界編レベル5でも通用することを教えてくれたわけだ。また、敵が一騎討ちを申しこんでくる条件も有力な情報だ。

弓矢隊の利用とどちらがいいかは、どちらともいえない。

⬇特産品を売って兵力を増やしながら 武力を上げて999まで持っていく

⬆敵とほぼ同数の兵力で攻めこむ

⬆兵力5倍以上で一騎討ちとなる

⬆本隊以外を全滅させると、これだけの兵力差ができてしまった

## 信長の野望〈全国版〉（MSX2/2+版）上杉謙信のおいしい技

2国（50か国モードでは10国）の上杉謙信を選び、レベル・能力値を適当に設定します。

第1部隊1％、第2部隊99％にして内政をしていると、3国（同14国）の北条氏政が攻めてくるので、図1のように第1部隊を城に、第2部隊を町に配置します。北条軍の第1部隊は図1の星印のどちらかに配置され、他の部隊はそれより近いところには配置されませんから、第2部隊で敵第1部隊を倒します。

もし、部隊編成のまえに攻められた場合は、図2のように配置すれば、やはり勝てます。

（by賀川陽介・埼玉県）

同様のお便りが多かったけど、50か国モードではなかなか攻めてこないという情報が多かったので、すこし工夫してみた。部隊編成後、15国に兵24で攻めて負け、兵力を50にすると、2年以内には攻められる。もっともうまくいったときは兵力100を超えたので、24捨てても惜しくはない。ただ、10回前後試してみたが、もとの兵力にもどったり、もとの兵力を割りこむこともあるようだ。

また、武田に攻めこまれた場合、こううまくはいかない。15国に攻めこんで武田を弱らせておけば、武田には攻められないだろう。

なお、編集部ではMSX2ROM版レベル1でしか試していないので注意してほしい。

それから、5月号「北条氏政のおいしい技」について、里見に攻められるとうまくいかないという情報があった（未確認）。

もとの兵力は74ある。17か国モードならすぐに北条が攻めてくる

50か国モードではなかなか攻めてこないので、兵24で7国に攻めこんで負けてしまい、兵力を50にしておくといいだろう。もちろん謙信は攻めこまずに残しておくのだ

北条が攻めこんで来る

敵第1部隊は両端にしか配置されず、それよりまえに他の部隊が配置されることもない

氏政みずから攻めこんでくることもある。敵第1部隊の兵力が味方第2部隊の半分以下になれば兵を置いてさっさと退却してくれるし、運がよければ一気に氏政を殺せることもある

運よく氏政を殺せれば、兵力が増えるどころか、濡れ手に粟（あわ）で国の数まで増えてしまう。この連続写真を撮影したときは、よほど運がよかったのか、3か国も手に入った

## ちょいネタ伝言板

■三国志

★火計＋計略をかけられた場合、他の武将によるいっせい攻撃に参加させると移動可能になるので、複数の敵に接しなければならない場合は、できるだけ順番の遅い武将に担当させるといい。贈り物などを断わると、忠誠度100未満の武将の忠誠度が下がる。ところが、贈り物などを受け続けて、ある君主の貢献度が高くなり過ぎると攻められなくなる（攻めると全武将の忠誠度が下がる）。そこで、貢献度が高くなりすぎた君主に対しては、他の君主と共同作戦で攻めれば、貢献度が30下がる。（by丸山浩史・広島県）

★洪水対策に金1を使った場合、洪水率は担当する武将の知力÷10（小数点以下切り捨て）だけ減る。（by佐野博章・兵庫県）

★移動すると経験値が3増える。経験値は知力と同等なので、場合によっては手っとり早く多くの武将の知力を上げる手段として使える。（by片山哲郎・東京都）

★外交の使者を切り捨てるとすべての属国の民忠誠度が大きく減るので注意したい。（by溝田泰之・山梨県）

★5001以上の兵糧を民に施して、残りの兵糧が99以下になれば、カリスマが5上がる。（by木下弘樹・神奈川県）

## ボツネタ連絡板

■ボツ投稿を減らそう運動

○以下のネタは確実にボツになります。(1)誰でも思いつくインチキ技（セーブ、敵を自分でプレイなど）を使わなければできないもの。(2)掲載済のネタ（最低、マニュアルとムックの「ゲーム十字軍Vol.1」は読んでほしい）。(3)コンピュータが使う戦術。(4)一覧表もの（三国志の武将はすでに投稿あり、信長の野望の大名意味なし、ジンギスカン人材世界編は掲載済、モンゴル編は投稿あり）。(5)スーパー大戦略のバグネタ（降車、占領、攻撃など）

○攻めこまれたときの話はボツになりやすい（とくにジンギスカン）

○コンピュータの強さを書いてないと、最高の強さでチェックします

○ジンギスカンで、「全住民で攻めるのをくりかえす」のは、コンピュータの強さ5で3回以上試して、試した回数の3分の2以上の回数において、20年以内に統一できたら、何回試して何回統一したかと、失敗しないポイントを詳しく書いて投稿してください（9月8日必着）。

■どうもごめんなさい。

4月号ちょいネタ伝言板の三国志「戦争で捕まえられると武力3下がる」は「2下がる」の誤りでした。また、「モンゴルロードの謎」の国境関係図で23国の位置が誤っていました。お詫びして訂正します。

# FM音楽館♪

■楽評:よっちゃん

ついおとなりのサウンドフォーラムのページもやってるもので思うのですが、ちゃんとした正統派の音楽作品もおもしろいけど、ちょっとしたアイデアから短いプログラムを作ったり、人の気持ちの裏をえぐるような効果音プログラムも楽しい。

はじめから長いプログラムを組むのはけっこう大変だし、ついついめげそうな人も、このページで紹介する短いプログラムを参考にして、なるべくオリジナルの作品作りに挑戦してほしい。まあいろいろあるでしょうが、がんばってね。

## 夜空

●青森県・Norihideの作品●

これはサウンドフォーラムに投稿されてきた作品ですが、FM音源を使っているのでこちらのページに移ってきたもの。リストはひどく単純なのでどうかなあ、と思うかもしれないが、いざ走らせると、意外なサウンドで、まあ、美しい。

行30〜50の3つの文字列に読みこんだMMLを行60で11回のループにしているだけなのだが、テンポが180、160、140とずれているので音が不思議なタイミングで出てくる。チャンネルは6つ使っていて、それぞれ2音ずつだぶらせている。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@19,@20,@40,@57,@60,@61)
30 A1$="T180L1CCDDGECC"
40 A2$="T160L1DFECDED"
50 B1$="T140L1BGADFB"
60 FORI=0TO10:PLAY#2,A1$,A2$,B1$,A2$,B1$
,A1$:NEXT
```

## カルメン

●愛知県・鈴木陽博の作品●

ビゼーの作曲した「カルメン」をドリフターズ風にアレンジするとこうなる。同じMMLを何回も演奏するうちに、だんだん音も高くなるし、テンポも160から250まで速くなる。ばかばかしくも楽しいプログラムだ。鈴木クンから送られてきたディスクには、他にオリジナルのまじめな曲も2曲入っていたのだが、いや、この「カルメン」の迫力がすごかった。

クラシックの名曲のメロディはだれもが知っているし、このプログラムのように演奏のさせ方を変えてみるとおもしろい。

```
10 'カルメン
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@24,@48,@33,@12,@48,@23,@5
,@24,@12)
40 CALL TEMPER (10)
50 SOUND6,238:SOUND7,55:PLAY"S0M15000"
60 A1$="O5V15L16C8C8C<GEG>C8C8CDEDC8C8DC
<B>CD4<G4"
70 A2$=">F8F8FC<A>CF8F8FGAGF8FED8DC<B4G4
"
80 A3$=">G8G8GFE-FG8G8GFE-FG8<GGG8GG>D4C
8"
90 B1$="C<G>C<G>C<BAG"
100 B2$=">FCFCFD<BG"
110 B3$="GRGRG<G>DC"
120 D$="C1R2L4CC":D1$="C2C2CCCC"
130 C1$="V13O6"+B1$:C2$=B2$:C3$=B3$
140 B1$="O3V14"+B1$
150 TR=500:FORP=160TO250STEP8:CALL TRANS
POSE(TR)
160 T$="T=P;":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T
$,T$,T$,T$
170 PLAY#2,A1$,A1$,A1$,A1$,B1$,B1$,B1$,B
1$,C1$,D$
180 PLAY#2,A2$,A2$,A2$,A2$,B2$,B2$,B2$,B
2$,C2$,D$
190 PLAY#2,A1$,A1$,A1$,A1$,B1$,B1$,B1$,B
1$,C1$,D$
200 PLAY#2,A3$,A3$,A3$,A3$,B3$,B3$,B3$,B
3$,C3$,D1$
210 TR=TR+100:NEXT:GOTO150
```

## おやがめこがめ

●千葉県・吉田正典の作品●

リストの行280〜390を見ると、演奏するチャンネル数が次第に増えていく。メロディもそれぞれかんたんで、「親ガメの背中に子ガメを乗せて、子ガメの背中に……」という状態になる。

このプログラムでは使っていないが、吉田サン(年令、おいくつですか?)の開発したワザを紹介させてもらうと、「TRANSPOSE命令はPSGには無効なので、同じデータでFM音源のほうを5〜20くらいずらすとコーラスがかかる」のだ。吉田さんの他の作品はこの効果が絶大。ぜひ試してほしい。

```
1 '"おやが゛め こが゛め",ORIGINAL
10 CALL MUSIC (0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 SOUND7,28:SOUND6,0
30 K$="T80":PLAY#2,K$,K$,K$,K$,K$,K$,K$,
K$,K$,K$,K$,K$
40 A$="V10L16O5GB>C<B8GGBG-A>C<A8G-G-A"
```

```
50 B$="@33V11L16O3GGR16GG>G-32V04G32V11D
<GG-G-R16G-G->F32V04G-32V11D<G-":C$="O@4
V10B2A2":D$="@4O5V10D2G-2"
60 E$="V12L16O6GB>C<B8GGBG-A>C<A8G-G-A"
70 F$="V11L16O5GB>ED8CC<GG->CED8CCG-"
80 G$="@16V13O5L16DG-AD8<BB>DCEAC8EET84C
T80"
90 H1$="V15O4@2B2>D2":H2$="E2B2"
100 I1$="V15O5@2D2T82F+2":I2$="G2>D2"
110 'おわり
120 A1$="L8V15GV11GV8GV6GV4GV0GGG"
130 B1$="L8V15GV11GV8GV6GV3GV6GV8GV11GL1
6"
140 C1$="L32O5@51V15GB>DV09GD<BV10GB>DV5
GD<BV7GB>DV2GD<BV4GB>DV1GD<B4"
150 D1$="L32O5@51R64.V15GB>DV09GD<BV10GB
>DV5GD<BV7GB>DV2GD<BV4GB>DV1GD<B4"
160 E1$="L8V15BV11BV8BV6BV4BV0BBB"
170 F1$="L8V15DV11DV8DV6DV4DV0DDD"
180 G1$="L16@16O5V15{G>D}16GV12{<G>D}16D
V9{<G>D}16GV6{<G>D}16GV1{<G>D}16G
190 HX$="L16@16O5V15{G>D}16GV12{<<G>D}16
DV9{G>D}16GV6{<<G>D}16GV1{G>D}16G{<G>D}1
6G{<G>D}16G"
200 ' PSG
210 X$="O3R8T123L64R64V12GGGG-FEE-DD-C<B
B-AT80R8RT123O3GGGG-FEE-DD-C<BT80O6SM800
L32GGGG<GGGG"
220 X0$="O4R8T123L64V15GV14GV13GV12G-V11
FV10EV9E-DD-C<BB-AT80R8RT123OV15GV14GV13
GV12G-V11FV10EV9E-DD-C<BB-T80"
230 X1$="V12R4R4R9T123L64O1GA-AB-B>CD-DE
-EFG-GV13<GA-AB-B>CD-DE-EFG-GV14<GA-AB-B
>CD-DE-EFG-GT80"
240 X2$="V11R4R4R9T123L64O2EFG-GA-AB-B>C
D-DE-EV12<EFG-GA-AB-B>CD-DE-EV13<EFG-GA-
AB-B>CD-DE-ET80"
250 W$="SM800L16CMCM800CCMCM800CV13CSCCV
12CSCCV11CSCR16C"
260 W1$="SM800L16CMCM800CCMCM800CV13CSCC
V12CSCCV11CSR8."
270 Z$="O3R8T123L64R64V12GGGG-FEE-DD-C<B
B-AT80R8RT123O3GGGG-FEE-DD-C<BB-T80"
280 FORI=0TO1:PLAY#2,"",B$,"","","","","
","","","","",W$:NEXT
290 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,"","","","","
","","","","",W$:NEXT
300 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,C$,"","","","
","","","","",W$:NEXT
310 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,C$,D$,"","","
","","","","",W$:NEXT
320 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,"","
","","","","",W$:NEXT
330 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,"
","","",Z$,X0$,W$:NEXT
340 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G
$,"","",Z$,X0$,W$:NEXT
350 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G
$,H1$,"",Z$,X0$,W$
360 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H2$,"",X
$,X0$,W1$:NEXT
370 FORI=0TO1:PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G
$,H1$,I1$,Z$,X0$,W$
380 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H2$,I2$,
X$,X0$,W$:NEXT
390 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,"
R64."+G1$,HX$,X1$,X2$:GOTO 290
```

## メンタンピン

●埼玉県・GAN―P☆の作品●

おなじみのGAN―P☆の作品。じつは先月の「日本の心」と同じディスクで投稿してきた作品で、ぜひ紹介したかったので今回むりやりスペースを確保した。内容は軽快な中華風ロックン・ロール・ナンバーといいましょうか。曲中のドラムだけになる部分など、曲の構成の仕方が参考になると思う。

```
10 '――――― Mentanpin
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '
40 PLAY#2,"T150L8@V114>","T150L8@V104>",
"T150L8@33","T150L8@48@V82>>","L8T150@36
@V110>>","L8T150@5@V120","T150V4@A9
50 '
60 A1$="@14FFFFE-E-E-E-FFE-FR8>@24B-B-4<
70 B1$="@14CR8CR8<B-R8B-R8>CC<B->CR8>@24
FF4<
80 C1$="@V96F<@V101FE-FR8FE-F>@V96F<@V10
1FE-FR8FE-F>
90 D1$="FR8FR8E-R8E-R8FFE-F
100 E1$="FGA-B->C<B-A-FGA-GE-F2
110 E2$="FGA-B->CE-D<B->C<A-B-E-F2
120 F1$="Q4FFFFFFA-F4FB-F>C<B-A-F
130 F2$="FFFFFFA-F4FB-FB->Q8C4.<
140 R1$="HB!8H8HM!8H8HB!8HB!8HM!8H8HB!8H
8HM!8H8HB!8HM8HM!8HM!8
150 R2$="HB!8H8HM!8H8HB!8HB!8HM!8H8HB!8H
8HM!8H8HB!16HB!16HS8HB!16HB!16HS8
160 '
170 A3$="@14FFR8E-FRA-4GFE-F@24>F4.<
180 A5$="@24F4.E-@14
190 B3$="@14CCR8<B->CRE-4DC<B->C@24>C4.<
200 B5$="@24C4.<B->@14
210 C5$="<@V101F>@V96F<@V101FFR8>@V96F<@
V101F>@V96F<@V101FF>@V96F<@V101FF>@V96F<
@V101FF>"
220 D3$="FFR8E-FRA-4GFE-F
230 D5$="F4.E-"
240 E5$="F4.E-R8E-R8E-R8D-R8D-D-D-DE-"
250 F3$="Q8F1Q4FQ8E-2..
260 F4$="Q8D1Q4DQ8D-2Q4D-DE-Q8
270 F5$="R2R8E-R8E-R8D-R8D-D-D-D-"
280 '
290 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"","",R1$
300 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"","",R1$
310 FORP=1TO2
320 FORS=1TO2
330 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"",R1$
340 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,"",R1$
350 NEXT:FORS=1TO2
360 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"",F1$,R1$
370 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"",F2$,R1$
380 NEXT
390 PLAY#2,"","","","","","",R2$
400 IFP=1THENNEXT
410 FORS=1TO4
420 PLAY#2,A3$,B3$,C1$,D3$,"",F3$,R2$
430 PLAY#2,A3$,B3$,C1$,D3$,"",F4$,R2$
440 NEXT:NEXT
450 FORS=1TO4
460 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,R1$
470 NEXT
480 GOTO310
```

# 夏休み中だけ特別にファンダムのアンコール特集だ!

**夏休みにでかいイベントがある。プログラムコンテストや集中ダウンロードサービスは見逃せないぞ!**

## 早くも夏休みのイベント情報

夏休みに大々的にMSXのプログラミングの楽しさを前面に押し出したイベントをやろう。というわけで、リンクスではこの6月8日から自作のプログラムの募集を行っている。しめ切りは7月31日到着分まで。フロッピーやテープにセーブして下の四角の中の京都のリンクスまで送ろう。最優秀賞10万円、優秀賞5万円のほか、部門賞や特別賞が用意されている。

そして、審査員も同時に募集している。リンクスの会員でない人も特別にモデムを準備してくれるそうなので、リンクスをのぞいてみるのもいいかも。審査員の応募には下の応募券を貼ってハガキでプログラムの応募と同じ住所まで。

## ファンダムのアンコール転送

プログラムのコンテストと合わせて、各パソコン雑誌で掲載されたプログラムを集めた特別のダウンロードサービスをする企画もある。Mファンもこの期間(7月の中旬から約1か月)にファンダムで人気のプログラムのアンコール・ダウンロードサービスを行う。現在、アンコール分の人気投票を実施中。今度こそディスクでセーブできるようにするそうなのでよろしく。

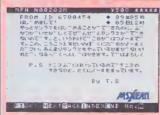
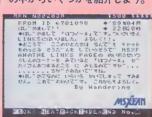
➲ファンダムの人気コミカルRPG「まもののクエスト」

➲シューティングでは「ピュアスター」が人気が高い

➲イカ大王を倒すRPG「たこの海岸物語PART3」

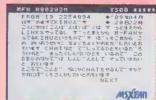
## 遊・アクセスガイド (リンクス内のイベント情報)

| 日程 | イベント |
|---|---|
| 6/8<br>22 | **●木曜クイズ**<br>いつもながら我々を悩ますクイズの嵐。油断大敵雨あられ。カンタンそうに思えるクイズのほうが、きわめてむずかしいのだ。今月は梅雨にちなんでこんなテーマで出題される。8日は「妖怪クイズ」、22日は「あっめぇに〜、ぬれながらクイズ」。健闘を祈る! |
| 6/9<br>↓<br>16 | **●さがせ、キーミス大将**<br>誰がいったのか、パソコン通信にはキーミスがつきもの。みんなのメールのなかから、おかしなキーミスを探して、楽しもうという企画だ。ローマ字入力、JISカナ入力、五十音入力、とそれぞれの特徴が出るかもしれない。 |
| 6/13<br>20<br>27<br>7/4 | **●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦**<br>新人がぞくぞく増えているリンクスは、ほかのパソコン通信にはないラリーゲームによる勝ち抜き戦が大人気。全国に散らばったラリー参加者が、毎週火曜日の夜9時にいっせいスタート。各チェックポイントでタイムラップを競いながら、ゴールをめざす。熱くならずにはいられないぞ。5週勝ち抜いたらグランドチャンピオンに認定。プレゼントにオリジナルフォーマット(メール用の自分専用の便せんのこと)がもらえる。 |
| 6/23<br>↓<br>30 | **●マサミ姫のサウンドコンテスト**<br>ようするに、音楽プログラムの募集。ただし、応募はメールでのみの受付だ。必然的に1画面がちょうどいいサイズ。長くても数画面だ。ちなみに純粋な音楽以外の水の音とか不思議な音の応募でもかまわないそうだ。そういうときは、ユニークなタイトルをつけておくとポイントが高そう。 |

通信というのは、とかく常連の人たちばかりで話がもりあがって、新人の人が入りにくくなりがちだ。その点、Mファンでは新人の初メールを大事にしている。そういうコーナーにしたいと思うのだ。そこで今月も、たくさんの初メールの中からいくつかを紹介しよう。

➲テニスは高校に入って始めたのかな。目標はレギュラー?

➲初メールを書いた人が翌日には常連、というのはよくある話

➲尊敬する人がとんねるずのマネージャーとは変わってる!

➲Mファンだけでチャットはやらないけど、顔は出しますよ

**THE LINKS についての質問は**

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法、プログラムコンテストや審査員募集についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

審査員応募券
MSX・FAN
7月号

# 掲載ソフト39本のプレゼントつき！ 読者アンケート

●5月号の当選者発表は56ページからの欄外で発表しています。

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で39名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

**■アンケート**

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他 (具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 MSXを買うとき、誰の意見を主に参考にしましたか。2つまで選んでください。
①雑誌の記事 ②雑誌に載っている広告 ③友だち ④家族 ⑤先生 ⑥店員 ⑦テレビやラジオのコマーシャル ⑧人にもらった ⑨その他

15 ほかのパソコンでなく、MSXに決めた基準は何だと思いますか。2つまで選んでください。
①値段が安い
②使いやすい
③ゲームが豊富
④プログラミングができる
⑤ディスプレイは専用でなくても、家庭用テレビが使える
⑥コンパクト(キーボードが分かれていない)
⑦かっこいい
⑧買うとついてくるオマケがいい
⑨その他(具体的に)

16 MSX以外に今後パソコンがほしいと思いますか。
①ハイ ②イイエ

17 16でハイと答えた人で、ほしいと思っているパソコンの機種を1つ選んでください。
①88系 ②98系(PC-286も含む) ③X1系 ④X68000 ⑤FM-TOWNS ⑥その他(具体的に)

18 MSXを買って、あるいは使い始めてどのくらいですか。
①3か月未満 ②6か月未満
③1年未満 ④2年未満
⑤3年未満 ⑥3年以上

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

| No. | プレゼントゲーム名 | |
|---|---|---|
| 1 | スーパー大戦略 | 14 |
| 2 | 時空の花嫁 | 20 |
| 3 | アンデッドライン | 92 |
| 4 | ミッドガルツ | 94 |
| 5 | カオスエンジェルス | 96 |
| 6 | マイト・アンド・マジック2 | 98 |
| 7 | ホワッツマイケル | 100 |
| 8 | 秘録 首斬り館 | 102 |
| 9 | めいず君 | 104 |
| 10 | ガンシップ | 105 |
| 11 | T&EマガジンディスクスペシャルNo.2 | 106 |
| 12 | リップスティック・アドベンチャー | 107 |
| 13 | ディスクステーション5号 | 108 |

## 〈表2〉今月号の記事

| No. | 記事 |
|---|---|
| 1 | 表紙 |
| 2 | <FAN ATTACK>激ペナ2VS.ファミスタ |
| 3 | <FAN ATTACK>スーパー大戦略 |
| 4 | <FAN ATTACK>時空の花嫁 |
| 5 | ゲーム十字軍 |
| 6 | FFB |
| 7 | 〈ファンダム〉ゲームプログラム |
| 8 | 〈ファンダム〉はじめてのファンダム |
| 9 | 〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム |
| 10 | FAN STRATEGY |
| 11 | FM音楽館 |
| 12 | LINKS INFORMATION PAGE |
| 13 | 記憶のラビリンス |
| 14 | <FAN NEWS>アンデッドライン |
| 15 | <FAN NEWS>ミッドガルツ |
| 16 | <FAN NEWS>カオスエンジェルス |
| 17 | <FAN NEWS>マイト・アンド・マジック2 |
| 18 | <FAN NEWS>ホワッツマイケル |
| 19 | <FAN NEWS>秘録 首斬り館 |
| 20 | <FAN NEWS>めいず君 |
| 21 | <FAN NEWS>ガンシップ |
| 22 | <FAN NEWS>T&EマガジンディスクスペシャルNo2 |
| 23 | <FAN NEWS>リップスティック・アドベンチャー |
| 24 | OSfan |
| 25 | スーパーデータ学 |
| 26 | ON SALE |
| 27 | COMING SOON |
| 28 | FAN CLIP |

## 〈表3〉雑誌

| No. | 雑誌 |
|---|---|
| 1 | MSXマガジン |
| 2 | コンプティーク |
| 3 | テクノポリス |
| 4 | ビープ |
| 5 | ポプコム |
| 6 | マイコンBASICマガジン |
| 7 | ログイン |
| 8 | その他のパソコン雑誌 |
| 9 | ゲームボーイ |
| 10 | ハイスコア |
| 11 | ファミコン必勝本 |
| 12 | ファミコン通信 |
| 13 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 14 | ㊙ファミコン |
| 15 | その他のファミコン雑誌 |
| 16 | PC Engine FAN |
| 17 | 月刊PCエンジン |
| 18 | ㊙PCエンジン |

## 〈表1〉ゲームソフト

| No. | ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | アークス |
| 2 | R-TYPE(アールタイプ) |
| 3 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン |
| 4 | アグニの石 |
| 5 | アレスタ |
| 6 | アンジェラス |
| 7 | アンデッドライン |
| 8 | イース |
| 9 | イースII |
| 10 | ウィザードリィ |
| 11 | ヴァリスII |
| 12 | エグザイル2 |
| 13 | F-1スピリット |
| 14 | F-1スピリット3Dスペシャル |
| 15 | 王家の谷・エルギーザの封印 |
| 16 | カオスエンジェルス |
| 17 | ガリウスの迷宮 |
| 18 | ガンシップ |
| 19 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 |
| 20 | ぎゅわんぶらあ自己中心派2 |
| 21 | 孔雀王 |
| 22 | グラディウス2 |
| 23 | クリムゾン |
| 24 | 激突ペナントレース2 |
| 25 | コナミのゲームコレクションシリーズ |
| 26 | ゴーファーの野望〜エピソードII〜 |
| 27 | 魂斗羅(コントラ) |
| 28 | サイオブレード |
| 29 | ザナドゥ |
| 30 | 沙羅曼蛇 |
| 31 | ザ・リターン・オブ・イシター |
| 32 | 三国志 |
| 33 | THEプロ野球激突ペナントレース |
| 34 | 時空の花嫁 |
| 35 | シャロム |
| 36 | シュバルツシルト |
| 37 | 真・魔王ゴルベリアス |
| 38 | 水滸伝 |
| 39 | スナッチャー |
| 40 | スーパー大戦略 |
| 41 | ゼビウス〜ファードラウト伝説〜 |
| 42 | 大戦略 |
| 43 | 田代まさしのプリンセスがいっぱい |
| 44 | T&Eマガジンディスクスペシャル各号 |
| 45 | ディスクステーション各号 |
| 46 | ディスクステーション初夏号(スーパーコックス) |
| 47 | ディスクパック |
| 48 | 天九牌 |
| 49 | ドラゴンクエストII |
| 50 | 抜忍伝説 |
| 51 | 信長の野望〈全国版〉 |
| 52 | 信長の野望〈戦国群雄伝〉 |
| 53 | ハイドライド3 |
| 54 | 牌の魔術師 |
| 55 | パックマニア |
| 56 | POWERFULまあじゃん2 |
| 57 | パロディウス |
| 58 | 秘録 首斬り館 |
| 59 | ファミスタ・ホームランコンテスト |
| 60 | ファンタジーIII |
| 61 | ファンタジーゾーンII |
| 62 | プライベートスクール |
| 63 | プロ野球ファミリースタジアム |
| 64 | ポッキー |
| 65 | マイト・アンド・マジック |
| 66 | マイト・アンド・マジック2 |
| 67 | マスター・オブ・モンスターズ |
| 68 | ミッドガルツ |
| 69 | めいず君 |
| 70 | めぞん一刻・完結篇 |
| 71 | ラスト・ハルマゲドン |
| 72 | ラプラスの魔 |
| 73 | リップスティック・アドベンチャー |
| 74 | レイドック2〜LAST ATTACK〜 |
| 75 | ロードス島戦記 |

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

★★★★★★★★★★★★★★★★★

(キリトリ線)

# J.B.HAROLD 3

# D.C. CONNECTION

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された。現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。
そして数日——犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す。
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影——超大国のかげりを感じながら謎を
追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する。アメリカの中枢都市・
ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。

## すべては、一発の銃声から始まった。

PC-9800版画面

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿＃3

# D.C.コネクション

## 愛と死の迷路

7月上旬発売予定

MSX2 MSX2+

2DD S-RAM対応

■マウス、キーボード、
ジョイスティック、ジョイパッド対応
■FM音源対応（全18曲）
標準価格8,800円（税別）

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

◈リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

# 夢幻戦士 The Fantasm Soldier

# ヴァリスII

バリエーションコスチューム!
バリエーションプレイ!

世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒した、
幻想王女ヴァリアによりヴァリスの戦士となった優子
ログレスなき後、混乱のヴェカンティは新たな
恐怖の支配者メガスをむかえた。
支配力を失い弱体化したログレスの軍団は
復讐のみを果たすべく優子に襲いかかる。
だが、王女ヴァリアの助けはない。
ヴァリアは優子を見すてたのか?
不気味に静観する残忍王メガスの真の目的は
確実に優子を死へといざない、世界を
破滅へと導きつつあった。

●発売予定●

| | |
|---|---|
| PCエンジン(CD-ROM²) | 6月23日¥6,780(税抜) |
| PC-88SR(5"2D) | 7月8日¥8,800(税抜) |
| MSX2(3.5"2DD) | 7月22日¥8,800(税抜) |
| PC-98(5"2HD・3.5"2HD) | 8月5日¥8,800(税抜) |
| X68000 | 開発中 |

●武器パワーアップは5種類4レベル、防具は8種類。その他、多数の特殊アイテムは、ゲーム性をさらにパワーアップ。武器、防具を選択する「セレクトモード画面」で、優子のコスチュームが変えられる。当然、ゲーム画面の優子のグラフィックも華麗に変身。

●「ヴァリスII」は6面構成。多重スクロール、強制スクロールシューティング、トラップと、各面まったく違ったアクションゲームを1本に凝縮!

●画質はアナログ対応だから微妙な色合も完璧に表現。前作の3倍の量のビジュアルシーンは、より深い感動を与えてくれる。

●40以上の効果音・20曲以上のBGMが迫力!PCMによって、優子、麗子の声も聞ける。優子の声は「風の谷のナウシカ」の島本須美!迫真のゲームシーンを君に!

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン (03)・268・1268 (045)・784・2800

# 12人の"優子"誌上オーディション

'89日本テレネットイメージガール
"セーラー服優子"オーディション

"優子大募集"にたくさんのご応募をいただきありがとうございました。応募総数1000名の中から、厳選なる選考の結果、ご覧の12名が誌上オーディションにノミネートされました。
この12名から、あなたが"優子"に一番ふさわしいと思う女性を一人選んで投票してください。"優子"に選ばれた女性に投票してくれた方の中から、抽選で下記の豪華商品をプレゼントします。(テレホンカードは投票してくれた方、全員の中から抽選します。)

①穴井夕子(15歳)
①S49・6・7
②大分
③154cm／41kg
④76・58・77
⑤笑うこと、泣くこと
⑥A型

②天川由紀(20歳)
①S44・4・15
②神奈川
③158.5cm／43kg
④85・58・84
⑤歌、バレエ、本の朗読
⑥A型

③小原準子(17歳)
①S47・4・25
②神奈川
③158cm／40kg
④78・56・83
⑤とくにありません。
⑥O型

④垣見 忍(15歳)
①S49・3・30
②愛知
③159cm／42kg
④78・56・79
⑤両足バラバラでリズムがとれる。ものまね。
⑥B型

⑤川村咲代(17歳)
①S47・3・10
②東京
③156cm／44kg
④80・59・83
⑤ものまね
⑥O型

⑥合田吉江(14歳)
①S50・1・11
②愛媛
③156cm／44kg
④74・59・78
⑤バレーボール
⑥A型

⑦杉山容子(19歳)
①S44・8・24
②静岡
③155cm／45kg
④80・61・88
⑤イラスト
⑥A型

⑧谷口美弥子(18歳)
①S46・3・11
②東京
③161cm／45kg
④79・58・85
⑤側転、ブリッジ
⑥O型

⑨野崎裕世(18歳)
①S45・12・11
②東京
③158cm／44kg
④78・57・85
⑤料理
⑥B型

⑩林きみえ(17歳)
①S47・4・29
②東京
③155cm／44kg
④80・60・85
⑤ローラースケート、ボーリング
⑥O型

⑪松本裕美(17歳)
①S47・4・5
②広島
③156cm／43kg
④78・58・83
⑤琴、歌うこと。
⑥O型

⑫宮本裕子(20歳)
①S44・3・28
②東京
③154cm／40kg
④83・60・85
⑤演劇、歌
⑥A型

①生年月日 ②出身地 ③身長／体重 ④B・W・H ⑤特技 ⑥血液型

**応募方法** 官製葉書に、1～12までの中から、一番"優子"にふさわしいと思う候補者の番号・氏名、そして、あなたの住所、氏名、年令、生年月日、電話番号、お手持ちの機種を明記して、
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
㈱日本テレネット「'89イメージガールオーディション」係
までお送りください。

**締め切り** 平成元年6月30日(当日消印有効)

**賞　品**

| | |
|---|---|
| ■FM TOWNS | 1名 |
| ■X68000 | 1名 |
| ■PCエンジン＋CD-ROM | 5名 |
| ■優子のテレホンカード | 100名 |

賞品の発送は9月頃となりますことをご了承ください。

**発　表**
●イメージガール"優子"の発表は8月発売号のこのページでおこないます。
●賞品当選者の発表は9月発売号でおこないます。

●コンストラクション・ツール●

# めいず君

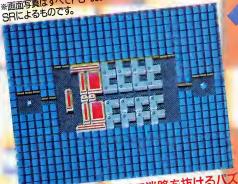
めいず君
自作マップ大募集!!
このコンストラクション機能を使って、皆様が作ったオリジナルマップを募集します。自信作ができた方は「日本テレネット 手づくりマップ係」までお送り下さい。締切りは7月31日。商品はCDラジカセ(3名)・液晶テレビ(5名)・特製腕時計(10名)・特製テレホンカード(100名)と盛りだくさん。くわしい応募要項は「めいず君」パッケージ内のチラシをご覧下さい。

**好評発売中!**
¥5,800

| | |
|---|---|
| PC-88SR | 5"2D |
| PC-98 | 5"2HD |
| | 3.5"2HD |
| MSX2 | 3.5"2DD |

表示されている製品の価格には消費税は含まれていません。

## あなたが創るパズルです。

※画面写真はすべてPC-8801mkII SRによるものです。

■ブロックを移動させて迷路を抜けるパズルゲームのコンストラクション・ツール。ブロック・障害物を並べ変えて、マップを作るのはあなたです。

■もちろん、初級・中級・上級・プロ級のサンプルマップは全部で108個用意!一度はまると抜けられない、パズルワールドへご招待!

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

# おいしい国で

6月8日発売

## Disc station ディスクステーション5号

DS＃5 MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 2DD ♪ 2枚組1,940円 ●上記価格に消費税は含まれておりません

ハイディフォス・超時空要塞マクロス～カウントダウン・銀河(麻雀パズルゲーム)
サムシリーズ4・DS#SP3デモ・BGV～デフォルメKIDS・MSXマップ
MSXマガジン・その他いろいろ

先取り　レトロ

©1989　ヘルツ

### ハイディフォス

興奮！！　スリル！！　激闘！！
横スクロール・シューティング・ゲームで、盛り上がれ！！！
うおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお！！！！

### マクロス・カウントダウン

なつかしいシューティングが甦った！！リン・ミンメイを救うために、バルキリーで変形して射ちまくれ！

©1985　ボーステック

THANX, Disc station PLEASE

先取り

画面はパソコン用です。

### 銀河

マージャンパイ・パズルゲーム。のうみそを使え！　うむうむうむむむ。うむうむうむむ。うむうむうむうむうむ。

©1989　システムソフト

BGV

### デフォルメKIDS

今回は　顔面もぐらたたきだ！　ピョコンピコ、たたけっ！　ピコピコ。たたけよ！　ピコピコピコ。たたくんだっ！

©1989　コンパイル

©1989　アスキー

先取り

ちょっとあぶないニュータイプＲＰＧ大紹介。ちょっとエッチィ。

### カオスエンジェルス

編集部都合により一部変更する場合がありますがご了承下さい。

戦略は熱い！
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。
シンプルなゲームシステムに、
最強のアルゴリズムと多彩なユニット群で君に襲いかかる「スーパー大戦略」MSX2版が、
ROM版に続きディスク版が新登場。
シミュレーションゲーム
SUPER大戦略
新発売
MSX2+ MSX2
3.5″2DD
8,800円
©1988 SYSTEMSOFT CORP.
戦いの中で、君の闘志は熱く燃える。
1. リアルファイティングスクリーンでパワーあふれる戦闘が行なわれます。もちろんサウンドも真に迫ります。
2. 使用兵器数は121種類。それを12ヶ国の特長ある軍に編成。さらにディスク版は121種類の兵器の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。
3. 多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにディスク版ではオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。
■好評発売中■ MSX2+ MSX2 2メガロムS-RAM付 8,800円

アドベンチャーゲーム

# What's Michael?

ホワッツ マイケル

© 小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

新発売 MSX2+ MSX2 3.5"2DD 7,800円

## ポッポが失踪？

マイケル「ポ、ポ、ポ ……」
ニャジラ「どうしたーっ！ハトッポッポかー?」
マイケル「ポ、ポ、ポ、ハトッポッポ ………うっ、じゃないニャ!!
ポッポが誘拐されたニャー!」
ニャジラ「ニャんだとー!?」

突然、マイケルの大切なポッポがいなくなってしまった。
マイケルはきっと誰かに誘拐されたと思い込んでしまう。

マイケル「大変だニャー、早く捜しださニャ」
ニャジラ「きっとウワキしてるんだワー、ウッフーン」
マイケル「……… ポッポー!!」

果たしてマイケルは無事ポッポを
見つけだすことができるでしょうか？
そしてポッポ誘拐事件の真相とは？

■好評発売中■ PC-8801SR以降 7,800円 PC-9801シリーズ 7,800円

※表記の価格は標準小売価格です。消費税は含まれておりません。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人）●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

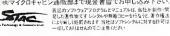
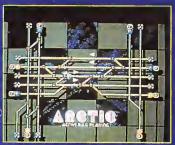
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

PHOTO by K.TOKUNAGA

# アークティック
# ARCTIC
## ACTIVE RAIL PLAYING GAME

©アートディンク

①ブルーのボール ②ブルーのボールの格納場所 ③オレンジのボール ④オレンジのボールの格納場所 ⑤ブルーのポイント ⑥オレンジのポイント ⑦じゃまをする白ボール ⑧ここでボールの進行方向が反転

## 並のゲームにあきたオツムへ 喝!

- 華麗なグラフィックの全31ステージ!
- ステージを指定してのゲーム可能!
- ボール・スピードを3段階に設定可能!
- 軽快で楽しいゲーム・サウンド!

**7月21日発売**

MSX2
MSX2＋メガROM
¥5,800
R58Y5120

レール上を滑っていくオレンジとブルーのボールを、うまくポイントの切り替えをしながらスタート時のもとに場所にもどすゲーム。一見簡単そうでも、じゃまをする白いボールや、色ごとに一斉に変わるポイントが難易度を増している。衝突をうまく使って、1秒でも早くボールをもとにもどせ!

### マラヤの秘宝

横スクロールで展開する、謎の秘宝を求めるアクション・アドベンチャー・ゲーム。謎解き、魔物との戦い、アイテム集めなど、インディ・ジョーンズ顔負けの大冒険がキミを持っている。

MSX2 メガROM ¥5,800 R58Y5115

### 居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀

練習し、強くなるための機能を備えた、実戦マージャン・ゲーム。ただゲームを楽しむだけでなく、やればやるほどうまくなれる。豊富な機能と音声合成によるかけ声などで、リアルに楽しめる。

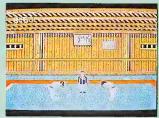
MSX2 3.5"2DD ¥5,800 L58Y5151

### ファンタジーゾーンII

大ヒット作の第2弾をグラフィック、BGMなど可能な限りオリジナルに忠実に再現。敵をやっつけて得たお金でパワーアップ・パーツを買うユニークなゲーム・システムがキミを魅了する。

MSX2 メガROM ¥6,800 R68Y5815 ©SEGA

### 熱血柔道

女の子を1人を含む4人のキャラの中から1人を選び、柔道世界一を目指せ/道場で修行を積んで段位を取り、まずは町内大会に挑戦。国民栄誉賞も近い!?

MSX2 メガROM ¥6,800 R68Y5118

本広告に掲載の商品には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました。☎03(236)2000


発売元/株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

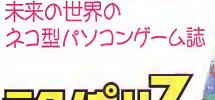
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741 東京支店/ 03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/ 06-541-1971 広島支店/082-243-2915 福岡支店/092-751-9635 ニッパンポニー/03-222-1431

PONY CANYON
PONY CANYON INC.

世
UNDEADLINE
アンデッドライン
MSX2の集大成が見える!!
From Tokihiro Naitoh
今回ご紹介します"アンデッドライン"は、T&E SOFTのMSX2集大成ゲームです。
企画は、私、内藤が、プログラムはスーパーレイドックの山本、そしてGDの守實が、グラフィックはレイドック/サイオブレードの中島が、それぞれ担当しました。言わば今までT&EのMSXソフトを支えてきた、MSX最強メンバーと自負しています。
MSX2の名作となるべく制作された"アンデッドライン"を、是非あなたのゲームライブラリーのひとつに加えて頂きますよう、お願いいたします。
Tokihiro Naitoh
アンデッドライン
MSX2/MSX2+
3.5" 2DD ¥6,800
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
T&E SOFT INC.
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770
★T&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500
MSX is a trademark of ASCII corp. ※表示価格に消費税は含みません。

私が夢中にしてあげる
シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III
JAST SOUND Plus
■対応機種 PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH /MH/VA/FA/MA
定価 8,800円
大好評絶賛発売中
天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円
天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円
コスモスクラブ
定価8,800円
全国各地へ
通信販売
方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 (普) 5252817
＊ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標てす
価格には消費税は含まれておりません。
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

名作広告マンガシリーズ①

佐藤　元
+テクノポリス編集部

記憶のかなたに輝く心の宝物を探し出せ！

# 記憶のラビリンス

第3回

## ザコキャラという人生2

毎月、MSXゲームのあれこれをあーだこーだといい続けているこのコーナーである。今月は何を取り上げるのかなーというおおかたの期待を裏切って、これまでのソーカツをやってみたい。まだ2回しかやっとらんのにソーカツのミソカツもないもんだが、とにかくやっちゃう。

先月の『ザコキャラオブザイヤー』に輝いたリザードマンだが、異議のある人は5月18日までに書いて送ってくるようにいってあったのだがかなり多数の人から約1通の反論のお便りがあった。まずは、この反論に応えるのが先決だ。ごめんなさい／　ん？　違うだろーが／反論の内容も書かないで謝るやつがいるかー？　それから、第1回でやった『イース』シリーズのお便りもご紹介したい。

### 「リザードマンは無能ではないぞ」係なんてないぞっ／

まず、『マスターオブモンスターズ』最大のザコキャラは誰だ!?　という深遠かつ壮大なテーマを扱った先月号であったが、予想どおり読者の間に大反響を巻き起こしたようで、反論2、どうでもいい1、賛同0という予想を大変上回るお便りをいただきこのコーナーの担当者が「やっぱり、このページをやっていてよかったー／」と涙を流したというのもうなずける。

さて、いつまでももったいをつけていてもしょうがないので早速藤田隆之氏からの反論のお便りを紹介したい。

「前略

貴誌を毎月読ませていただいているわけですが、今回『記憶のラビリンス』においてのリザードマンに対する不当なものいいの数々、あれは部隊の底辺たる彼らリザードマンに対して失礼極まるものといえる」

うーむ、力強い書き出しだ。気迫が感じられるよな。

「こうして彼らに着せられた汚名をそそぐためこうして私は、筆をとらざるをえなかったのです」

ここまでのところ、マジなのか冗談なのか、実に巧妙にカモフラージュされていてわからないところがいいなー、と思う。

「まず、ザコキャラオブザイヤーが無能なキャラを選ぶものであるなら、私は断じてリザードマンが選ばれるキャラでないといいきれる。

長所を以下に示せば、

1、魔力10で呼べる

2、両方の攻撃法を持つ

3、地上ユニットではかなり足が速い

4、マニュアルのトリをかざる

5、さらに、時刻を無視できる

逆に短所は、

1、H．P．に難あり

2、成長してもうれしくない

3、グラフィックに力強さがない

といったあたりですが、プラスマイナスすればあきらかに黒字でしょう」

また、短所も1に関しては、魔力10で「24もある」といえるし、2に関してもマップモードでは意図的にやらないと成長させようとしない限り、まずどのモンスターも成長しないということであまり意味がない、3に関しても個人の思いひとつだから、というわけでいいところばかり、という結論に達している。

うむ、なかなか深い／　こんないいかたをしたら失礼に当たるかもしれないが、このなんとなくこじつけを重ねたようなところが非常に深いなーと思うわけである。

「マップモードにおいては、リザードマンで初期の戦線の維持をおこない、ロック、ペガサスあたりで敵ユニットをひきつけ、マンティコア、サーペント等でとどめをさすというのが私の戦い方で、リザードマンは十分役に立つモンスターである」

と、ここまで読んできてなるほどネー、と納得がいく。やはり戦略が違えば使うモンスターも変わってくる。しかも、マップモードを基準にするのと、キャンペーンモードとではそれぞれのモンスターの重要度も大きく変わるはず。これは、その後に続く、

「『マスターオブモンスターズ』においては、役に立たないモン

やっぱり、情けないなー、こいつ

スターなど、ファイター、バーバリアン、トロール、ぐらいのもので、ノミネートされた他のモンスターも使い方しだいだと思う」という言葉に明らか。キャンペーンモードでは、敵のコロッサスや、巨人、あるいはアイアンゴーレムに対抗するためには、こちらもトロールを育ててコロッサスにしなくては、ということになるのだがマップモードでは、そんなことも必要ではなくなるということのようだ。と、なるとキャンペーンモードを中心に考えているこのラビリンス子とでは、いまひとつ議論はかみあわない、ということになる。だが、リザードマンが、ザコキャラオブザイヤーといっても、ちっともばかにしていたわけではないし、最も弱いとも思っていない。ただ、ザコのザコたる要素をしっかり満たしていたからなのだ(同じか?)。そのところがうまく伝わらずリザードマンファンの方には不快な思いをさせてしまっていたと考えると恐縮に堪えない。もちろん、こちらとしては、リザードマンがどうしようもなく弱く、頼りなく、それでいて愛着がわくという点で、栄えある「ザコキャラオブザイヤー」に選んだのだということをわかってほしいのだ。ちゃーんと愛着をこめてザコザコっていってるんだから/

⇧塚田知紀氏のリザードマン応援の葉書

## お便り紹介コーナーだよん/

反響No.1

### リリアの行動に深ーい意見が/

さて『イース』である。はっきりいってこんなに反響があるとは思わなかった。どれも、面白く読ませていただいたが、中でも楽しく読ませてもらったのが、西浦崇司氏のお手紙。

この人、第1回のリリアの不可解な行動の一部を解明してくれたのだ。

「リリアは、神殿に自分で行ったのではなく、さらわれてきたのです。氷の世界で、それらしい情報が聞けました。大きな黒い鳥が女の子をさらっていったと。

それから、地下水路でリリアに会ったとき『魔物の人間狩りで捕まった』とも聞きました。『リリアがアドルを追っていったらしい』という話は、氷の世界へ行けるようになったころにバノアから聞けましたが、リリアがどこまで自分で行ったかは確認できませんでした」ということ。

ふーむ、そうか。このへんはゲームの中でも多少混乱しているような気もする。追っていこうとしたら、途中で捕まったということだろうか?

だが、西浦氏は、わざわざこの件だけでお便りをくれたわけではない。リリアは、いつ「女神の指輪」を手に入れたのか?

と、リリアをさらった大きな鳥とは何か? という2つの疑問があったからだ。

西浦氏によると、

「まず、リリアがフィーナか、レアの女神から指輪をもらったのはいつか? についてですが、場所はムーンドワァの廃墟とわかっています。もらえる機会は多くて2回。ひとつはオープニングデモの、アドルを助けたとき。もうひとつはアドルを追って行ったとき。この指輪には、魔物を寄せ付けない力があるようだから、廃坑に入ってアドルを追いかけることは可能なはず。これはあくまでも推測でしかありませんが。

⇧他機種版では、『Ⅱ』の出現も近いといわれるが、ＭＳＸ版はどうなるのだろうか? 興味シンシンな『イース』なのだ

もうひとつの大きな鳥の件ですが、自分なりに納得している結論は多分、6番目のデカキャラ、ダレスが化けたものだと思います。理由としては、変身できる魔物は、魔法使いのダレス以外に考えられないのと、女神の指輪があるためザコでは近付けないようだから」というものだ。

なるほどねー、あんな鳥のことなんてちーとも考えなかったね、はっきりいって。だが、そういわれると確かにそうかな?と思わせられるものがあった。

しかし、ここまで物語を突き詰めてくれるユーザーがいるとは、『イース』というのは幸せなゲームなのだなーと思うわけなのである。と、いうわけで、今月はこれでおしまい。来月はリクエストNo.1のゲームに挑んでみたいと思う。

お楽しみに/

⇦西浦崇司氏のアドル

⇦くぴくぴ氏のフィーナ

リクエストNo.1

⇦やはり、リクエストNo.1は『ラスト・ハルマゲドン』だ。来月のこのコーナーは、復讐を誓った魔物たちの世界をしっかり紹介してみたい/

FAN-NEWS アンデッドライン

# UNDEADLINE

T&Eソフト
☎052-773-7770
7月22日発売予定

| 媒体 | 2DD |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 6,800円 |

**シューティングに、RPG的な経験値や魔法、機敏さなどのパラメータを足してほどよくミックスした『アンデッドライン』。もちろん隠された謎つき。**

## ロシュファの魂を奪い返し姫を救い出せ！

古代より王国ジタンの歴史は戦いの歴史であった。となりあう6つの魔界からは、魔物があふれだし人々を苦しめてきた。そこで偉大なる魔道士ロシュファは、結界を作り、封印をほどこして魔物を封じこめた。人々に平和が訪れたのだった。

時が過ぎ去り、ある日無能な魔道士が、封印を破いてしまったのだ。結界からあふれ出た魔物に抵抗するすべもなく、王国は破滅へと向かっていった。物語はここから始まる……。

というわけで、ゲームの目的は、破られた結界を再び封印するため6つのロシュファの魂を取り戻し、最後にモンスターにさらわれたかわいいお姫様を救い出すことなのだ。姫を救うため、モンスターにたちむかうのは魔道士、忍者、戦士の3人の勇者たち。キミはその3人から1人を選んでゲームを進めていく。3人の力は同等だが、それぞれ得意、不得意があり、ゲームを違う味つけで3回遊べるようになっている。最初は好きな勇者を選んで始めよう。姫をさらったモンスターの正体は、いったい誰なだろうか……。

⬆ついにジタン城にまで魔の手が迫ってきた……

### 3人の勇者たち

どの勇者でプレイするか3人のなかから最初に選ぶ。勇者の性質には強さ、魔法、機敏さなどがあり、3人ともそれぞれ値が違う。

魔道士ディノ

⬆武器はアイス、精霊など魔法系が得意

忍者ルイカ

⬆ブーメラン、火炎が得意。動きが速い

戦士レオン

⬆ナイフ、斧が得意。パワーがある

## アクションゲームとRPGをミックスしたおもしろさ！

このゲームには、最初に自分でステージが選択できるSSS（ステージ・セレクション・システム）がある。また、最初のステージをクリアすれば、つぎに進むステージを残りのステージから、さらに選ぶこともできる。難易度も自分の好みに変えられるので、苦手な人も得意な人も楽しめる。RPG的要素は、経験値を上げて勇者を育てていく点。そのためには隠れている妖精を見つけ出し、つかまえる必要がある。そして妖精によって得た経験値を勇者のMP（魔法）、ST（パワー）、AG（機敏さ）などの各能力にふりわけ最高の勇者に育てあげるのだ。

⬆戦士レオンを選んでプレイしているところ。武器はオプションの斧(おの)だ

| ステージ構成 |
|---|
| 草原 |
| 墓場 |
| 廃墟 |
| 岩山 |
| 洞窟 |
| 地下水路 |

## 宝箱からアイテムを取りパワーアップ！

あちこちにある黄色い箱。これが宝箱だ。この中には武器やいろいろなアイテムが入っている。アイテムの種類は約10種類。たまに、取るとパワーアップしないで逆にパワーダウンするようなアイテムもあるので注意。

### 傷薬

❻取ると、体力が回復する。ぜひほしいアイテムだ

### 無敵薬

❻一定時間移動スピードが速くなり無敵になる

### ウイングブーツ

❻スピードが速くなる。最初は遅くてたまらない

### 鎧(よろい)

❻敵の攻撃にはバリアーのような働きの鎧がほしい

### はてなマーク

❻中に何が入っているか、取るまで秘密というわけ

### 毒薬

❻体力が減ってしまう、出てほしくないアイテム

### ダイナマイト

❻画面上のすべての敵を一瞬にして倒してしまう

### 宝石

❻お得なボーナスポイント。得点がアップする

### 1UPマーク

❻うれしいスペシャルアイテム。1人増える

## 宝箱から武器を取りパワーアップ!!

アイテムのほかに、最初からもっている基本武器にプラスされるオプションの武器も宝箱から出る。種類は全部で6つ。勇者の得意な武器(たとえば魔道士なら精霊など)で戦うのがベストだ。同じ武器を続けて取れば6段階にパワーアップ。武器にはそれぞれ特長があるので、敵によって適したものを使いたい。また、勇者にはそれぞれ防御のしかたがある。戦士は楯で、魔道士は姿を消して、忍者はジャンプして敵の攻撃をかわす。

最初から持っている基本武器。魔道士、戦士、忍者ともこれだ

### 6つのオプション武器

斧 おの
遠くの敵には不向きだ。威力は意外に強い

火炎放射器
接近戦用。威力があるので使えるのだ

アイス
破壊力は抜群。がんがん使おう!

投げナイフ
パワーアップさせればかなり強力な武器だ

ブーメラン
投げれば勝手に敵にむかって飛んでいく

精霊
本人の分身としてバリアー的に使える

### 武器をパワーアップさせろ

すべての武器がパワーアップできる。パワーアップすれば、まさに鬼に金棒。モンスターどもをけちらせ!だが、かなりのテクニックがいるゾ。がんばれ!

**巨大バチ**
ガン、ガン、体当たりをしてくる

**ゾンビ**
まとわり攻撃。うっかりすると囲まれる

**コボルド**
ジグザグに進みながら攻撃してくる

**サイクロプス**
草原のステージの最後にでてくるボス。こいつは手強い相手だぞ

**マントラップ**
口をあけて、しつこい攻撃をしてくる

## これがMAPだっ! 草原のステージ

このマップは開発途中のサンプル版なので宝箱の位置は確定していないが、雰囲気はつかめると思う。画面は強制スクロールをするので注意。

右下へつづく

隠れ宝箱は、地面を撃っているとつぎつぎに現れる

うっ、よけられない

楯で防御しピンチをしのいだ

あるところを撃つと出る。取れば経験値となり能力アップができる

つづき

FAN-NEWS

ミッドガルツ

# MID-GARTS

ウルフチーム
☎03-5273-4795
発売中

| 媒　体 | 2DD 🎵 |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2+専用※ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価　格 | 12,800円 |

ドラゴンが世界を支配していた時代のこと、主人公カインはある日１本の剣を手にした。そのことが、彼を含めていくつもの運命を変えていった。

## セイクリッド・ファンタジー・シリーズとは……

空想世界に絶対必要な物、それは完成された世界観ではないだろうか。しっかりとした世界が物語の根底になければご都合主義な話になりやすく、感情移入もしにくくなってしまうだろう。そこでウルフチームは、しっかりとした世界観を出すためにおおもとになる世界を作った。それがセイクリッド・ファンタジー・シリーズである。マニュアルによると、「絶大な神の運命のなかにありながらなおも生きていく強靭な精神力とその意志を持つ者、そして世界のあるべき姿を示唆する物語」ということだ。この作品はよく世界観を表現していると思う。『ファイナルゾーン』(発売は日本テレネット) や『アークス』もこのシリーズの１つだ。今後も続くそうなので期待したい。

### 演出がうまい画面構成

会話画面

➡敵に出会ってもすぐに攻撃せずに、まずは会話をしよう

➡キャラに近づいてSPEAKを選べば会話画面になる

シューティング画面

➡なめらかな全方向スクロール。M2用はどうなる?

ステータス画面

➡このときに呪文を選ぶ。呪文には制限がある物もある

ビジュアルシーン

➡話の区切りで出てくる紙しばいふうのビジュアルシーン

## ドラゴンが世界を支配していた時代……ミッド・ガルツ

セイクリッド・ファンタジー・シリーズは5つの時代から構成されている。『アークス』は精霊信仰の盛んだった魔術の時代第4紀元。そして『ミッドガルツ』は神々の住む第5紀元を舞台に物語は進んでいく。『アークス』のあとの時代だといってもが続きというわけではない。この時代の支配者はドラゴン族だ。ドラゴン族の歴史はすべて権力争いによる戦いの歴史だった。アクラニスの戦乱から16年後、主人公カイン・サージュはある日、１本の剣を手にした。このことによって彼の運命だけではなく、この世界全部の運命がかわってしまったのだ。

➡この時代の支配者ドラゴン。彼らの歴史は戦いがすべてであった

### ミッド・ガルツ地方大全図

ミッド・ガルツ地方大全図

### 前半のメインキャラクタ

カイン・サージュ。主人公。正義感にあふれ、非常に明るくはっきりとした性格の持ち主。自分の出生などはまったく知らされずドラゴンに育てられた。

サークン・ホワイト。ホワイト・ドラゴン族の長シュリーテ・ホワイトの一人息子。カインと共に育ったため親友というよりは兄弟に近い関係にある。

ルアン・カーン。光輝の騎士団の大隊長。冷血かつ冷静で戦闘能力はかなりのものがある。カインのルーン・ブレードに異常なまでの執着心を見せる。

マナ・ルフト。伝説の魔導士であり、あらゆる呪文を使いこなす。数万年の昔、魔法都市カデッタを治めていた。カインと深い関係があるようだ。

※MSX2用は前後編に分かれていて、Side A 6月上旬、Side B 6月下旬に各8,800円で発売予定です。

## 神の意志を抱く剣を手にした少年カインは……

神の意志を持つ3本の剣があった。光輝、漆黒、紺青、それぞれの剣が所有者を持つとき、すべての運命は動き始めるという。今まさに運命は動き始めようとしていた……。

ある日カインとサークンはソート・マーメイル海を越える飛行旅行にでかけていた。この海を越えることは、シュリーテに禁じられていたのだが好奇心には勝てなかったようだ。海を越え神々の住む山に着いたとき、まるで彼らを追い返すような雷雨になった。カインとサークンは避難するために近くにあった洞窟に入る。すべての運命はここで狂ったに違いなかった。洞窟の奥には、邪悪な光をはなつ1本の剣がささっていた。カインはなんのためらいもなく剣をぬく。漆黒の運命の剣ルーン・ブレードとも知らずに……と、いうのがオープニング・ストーリーの概要である。このようなゲームのストーリーや舞台の設定、背景などは100ページ近くもあるマニュアルにこと細かく書かれている。このゲームの場合マニュアルに書かれている話を理解するのと理解していないのでは、おもしろさはまったく違ってくる。ストーリー主体のゲームなのだ。

光輝、漆黒、紺青、3本の剣がストーリーのカギをにぎっている

ある日、カインとサークンは禁断の地へ向けて飛び立っていった

洞窟の中で見つけたルーン・ブレード。剣はカインにどのような運命をもたらすのだろうか

カインにたちふさがる者がいた

ルアンも運命の剣を持つ1人だ

## 第1話《ルーン・ブレード》すでに運命は動き始めていた

カインは剣に刻まれた古代文字を解読するために全ドラゴン族の中でもいちばんの知識を持っているといわれるヨシュア・ホワイトの洞窟にきた。しかしドラゴンたちの話によるとヨシュアは危篤状態であるという。しかもサークンの父であるシュリーテ・ホワイトが崩御したというのである。悲しみをこらえヨシュアに会ったものの彼をしても剣がルーン・ブレードである以外なにもわからなかった。

①まずはアルカ将軍に会い、攻撃と防御のスペルを教えてもらおう

③新たな道を残しヨシュアは死んだ。悲しんではいられない

②ヨシュアはいった。運命が動きだした、運命に従いたかったと

④白竜族の守護神カーリアはこれからの旅の目的を教えてくれる

## 打倒!! レッドドラゴン

白の天帝シュリーテ・ホワイト亡き今、全世界の支配をたくらむレッド・ドラゴン族の帝王、リュデイン・ヴァレイスにとっては絶好の時であった。16年前の戦乱が再び起ころうとしていた……。全12話あるうち前半の6話はリュデイン・ヴァレイスを倒しこの世界に平和を取り戻すのが目的となってくる。しかし、平和を取り戻すのはかんたんなものではないだろう。

サイクロプスのいう白き翼を持つ者とは?

第1話の舞台は白竜の洞窟。白竜との会話は聞きもらさずに

第3話の舞台はガデッタ ここではマナに会えるのだ

第2話。他機種では無敵だったフェニックスも倒せるぞっ!

第4話はモンマルトルの森。銅像にさわるとワープ

## すべては運命(さだめ)のままに……

やっとのことでリュデイン・ヴァレイスを倒したカインたちの前に現れたのは金竜リグ・ヴェーダだ。『アークス』の中でも金竜は重要なキャラクタだったが今回も重要な役目をはたす。金竜は剣の秘密をあかすとカインを新たな世界に導くのだった。

平和は蘇った、だがカインたちの旅は終わりそうもない

## おまけ 分類別呪文表

### 古代語呪文(ハイ・エインシェント)

白魔術や黒魔術のような超自然の力、地水火風の自然界の力、そして精神的な力を元にする呪文。今回使えるものは火球襲爆、裂風襲刺、獄雷滅殺、壊象帝励、光雷襲弾、爆炎獄殺、核烈爆震地獄、励癒聖生、爆羅烈帝、帝慧滅紫。

### 神聖語呪文(ホーリー・フレア)

いろいろな神が使うとされる呪文。並の魔術師では強力すぎ、術者自身が精神的ダメージを受けてしまう。ディスティニー、フェーク、ゼン、ヘイレン、エクセス、ストライバー、ラバーン、エディション、バジア、テレンスがある。

### 竜語呪文(ドラゴン・ロアー)

ドラゴンにより作り出された呪文。主に攻撃の効果を増大させる。アティテュード、アルゼンティーナ、アフレ、デヴァイン、アステアがある。

### 精霊語呪文(サイレント・スピリット)

精霊独特の呪文。この呪文も強力すぎ、通常は人間には使うことはできない。イヴァン、フレイム、アイス、レイス、グルーヴがある。

FAN-NEWS

# カオスエンジェルス

アスキー
☎03-486-8080
発売中

| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 7,800円 |

**つぎからつぎへと出てくる敵はみんなかわいい女の子。おまけに戦いのあとにお楽しみも……。危険な冒険もまったく苦にならないロールプレイング。**

## ●すべては謎の老人のことばから

ぐうぜん出会った謎の老人。危険な冒険は、この老人のことばと、しいていえば自分のスケベ心からはじまった。

「ウロボロスの塔」の伝説について、老人は話しはじめた。ウロボロスという塔の最上階を極めた者は、人の求める色と欲のすべてを手に入れることができるという。そして、この老人も、この塔に挑戦した者の1人であった。だが、老人はこの任務を果たせずじまい。塔に入ることすらかなわなかったという。しかし、塔のとびらを開ける魔法のカギを手に入れた老人は、自分が老いてしまったため、いまでは果たせぬこの任務をキミにゆだねたのだ。色と欲の2文字につられたスケベなキミは、危険もかえりみず、ウロボロスの塔へと砂漠の旅に出た。

塔をもとめて砂漠を旅していく途中、キミが力つき砂漠に倒れかけたその瞬間、ひとすじの月の光が……。ウロボロスの塔が月明かりに照らし出されていた。本格的な冒険は、ここからはじまるのだ。塔のまえにキャンプをはり、塔の中へといよいよ挑戦だ。

⇧ウロボロスの塔の伝説について老人は話しはじめる……

⇧あの老人との出会いから、こんな危険な砂漠の旅に出たのだ

⇧老人は塔について話し続ける。老人も塔にいどんだ1人だった

⇧塔のとびらを開けるカギを、キミにくれるというのだ

⇧どうやらキミのスケベそうな目が気に入られたらしい

⇧砂漠で倒れかけたキミの背後からひとすじの光がさして塔が……

## ●一見、本格3DRPGだけど……

いよいよここからがロールプレイングゲームの本編。3Dダンジョンのウロボロスの塔を、最上階めざしつき進むのだ。

塔の中は壁ばかりが続くダンジョンになっている。ここから先、キミを助けてくれるものがあるとしたら、その壁の多くに書かれた落書きだけだ。一見くだらない落書きのなかにも、ゲームを解くヒントになるものがけっこうある。

また、塔の中には数々の敵がキミを待ちかまえている。大さそり、マミー、魔法使いなどなど。これらの敵は、いろんなコスチュームはつけているけどみんな女の子。これなら戦闘も楽しい。とはいっても、彼女たちもけっして弱くない。経験を積んでレベルが上がるまでは非常につらく、敵から受けるダメージが大きいため、体力を回復にキャンプまでしょっちゅうもどらなければならない。キャンプのテントの中で眠れば、体力は回復するのだ。ほかにもデータセーブやロードなどもできるので、テントに帰るたびセーブしておくと安心だ。いずれにしても、慎重に冒険を進めないと最上階は遠い。Hゲームと思ってなめると痛い目に会うぞ。

⇦塔の向かいにキミのテントが

⇧テントの中では体力回復のほかにも、セーブやロードもできる

⇧月明かりに照らし出されたウロボロスの塔。ここが冒険の舞台だ

⇧不気味なこのとびらを、老人からもらったカギで開け塔の中へ

⇧塔の中は壁ばかりのダンジョン。落書きにも目をとおそう

⇧敵はみんな女の子。とはいってもなかなかの強者ぞろいだぞ

## ●魔法を駆使して塔を上るのだ

壁に書かれたものから、キミはいくつかの魔法をマスターできる。戦闘中の攻撃の魔法や治療の魔法など、いくつかの種類があるが、これらの魔法を使うのに必要なものがひとつある。マナの宝石といって、塔の中にいくつかある壺などについている宝石のことだ。壺を取れば魔法は使えるけど、魔法を１回使えば宝石も１つ減るので、壺の宝石がなくなったら新しい壺を取りにいかなければならないので、魔法はあくまでも大切に。

これらの魔法を使えば、敵との戦闘も楽になる。パラメータのなかに「ＶＴＬ」(バイタリティ)というのがある。バイタリティの上限値は30で、戦闘中１回攻撃すると10ずつ減る。戦闘終了後、このバイタリティが残っていれば、敵の女の子をＨな姿にすることもできるのだ。つまり、魔法の強力な攻撃で攻撃回数が減れば、Ｈな楽しみもかなえられるというわけだ。また、上の階に進むためには、階段を守るファイターを倒さなければならない。強敵なので、このときも魔法が使えないとやっぱりつらい。魔法を使いこなすのがゲームの攻略法かも。

⬇魔法使いが現れた。こんな敵も攻撃の魔法でへっちゃらだ

⬇階段を守るファイターとの戦いにも治療や攻撃の魔法が必要だ

⬆こんなふうに置いてある壺の宝石で魔法が使えるのだ

⬆壁に魔法の効果や使い方などが書いてあるのでよく読もう

## なんといってもかわいい女の子との戦闘が楽しい！

上にも書いたように、敵を倒したあと、バイタリティが残っていれば、かわいい女の子の敵たちをＨな姿にさせることが可能。なんといっても、この部分が『カオスエンジェルス』のいちばんの楽しみ。何人かの敵を、Ｈな姿も含めてここに紹介しよう。敵は登場した瞬間からきわどいコスチュームでいやらしく襲いかかってくる。これじゃあ戦うことが楽しみになってしまう。彼女たちの雄姿で十分に目の保養をしちゃおう！

### 魔法使い

⬇魔法使いはなかなかの強敵。魔法を使って攻撃してくるのでこっちも魔法で対抗しよう

### マミー

⬇新体操の選手のようにリボンを振りまわして登場するマミー。うーんなかなかかわいい

### 大こうもり

⬆背中に翼のはえた大こうもり。すごい表情で襲いかかってくるけど、倒すとぐったりと色っぽい

### 大さそり

⬅さそりのしっぽのようなムチで攻撃してくる大さそり。ムチが切れると……うううっ、なんてＨなポーズなんだろう。女の子がはしたない

### ワーウルフ

⬇最初はたんなる女の子なのにちょっと攻撃するとものすごいオオカミになって反撃してくる。うわぁ、だまされたー！

FAN-NEWS

# マイト・アンド・マジック2

スタークラフト
☎03-988-2988
発売中

| 媒体 | 2DD |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 9,800円 |

矢でも鉄砲でも持ってこい！ の本格派RPG。

## クエストを解いてゲームは進む

そのむかし、十字軍もはまったマイト・アンド・マジック。超難解RPGなので、途中で投げ出したきり、まだ終わっていない人も多いと聞く。そこで、まずゲームの重要な要素「クエスト」について解説してみたい。

ゲーム開始直後、全体の目的はプレイヤーには知らされていない。つまり、最初は何をしたらいいのかわからないのだ。町のなかをウロウロしているうちに住人に出会い、用事をたのまれたりする。これが、クエストと呼ばれているもので、これを達成すると経験値やお金といった何らかの報酬がもらえる。さらに、これらのクエストはゲーム全体の目的にさまざまな角度から絡みあってくる。クエストを1つ1つ達成していくうちに、全体の目的がじょじょにわかってくるようになっているのだ。

前作はこの老人からすべてが始まった

2ではノルドンのクエストが最初

といっても、すべてのクエストを達成する必要はない、要領よくこなすことがコンプリートする(クリアする)ための秘訣といえそうだ。

## 親しみやすくなったM&M2

大きく変わったメイン画面はマウスを意識した見やすい構成になっている。もちろん、ジョイスティックでも、マウスと同じ感覚でプレイできる。コマンドはすべてアイコンで表示されているので、マニュアルとにらめっこしながらプレイしなければならない、などということはなさそうだ。ただ、アイテムのことがマニュアルに載っていないので、英和辞典は冒険の必需品となりそうだ。

オートマッピングの画面

遊んでみて便利だったのが、オートマッピングだ。あとで触れるスキルの一種なのだが、「Cartographer」を持っていて「Location」の呪文を唱えるとパーティの歩いたところがマップとして表示されるのだ。

基本ゲーム画面。ゲームはこの画面で進んでいく

## まずキャラクタを作る

キャラクタの強さ、知性、魅力、耐久力、素早さ、正確さ、好運度、という7つのパラメータが3〜21のあいだでランダムに決定されたあと、8つの職業(騎士、戦士、射手、僧侶、魔法使い、盗賊、忍者、野蛮人)、5つの種族(人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフオーク)、3つの属性(善、中立、悪)、性別を決定して名前を付けると、ようやく1人できる。

また、傭兵もいるのだが、休息コマンドのたびに日当を要求するわ、前線に立たせると、過剰労働ぶんの追加料金を取られるわと、やたらお金がかかる。

だいじなキャラクタだから、じっくり腰をすえて作りたい

## コンプリートした人には認定証

ずっと先の話になるだろうが、マイト・アンド・マジック2をみごとコンプリートすると終了認定ゴールドカードがもらえる。その方法は、①パッケージに同封されているハガキに最終画面のコンプリートコードと得点、その他必要事項をすべて記入して、スタークラフトゴールドカード係まで送る。②わくわくして待つ。③コンプリート順のシリアルナンバー入りゴールドカードが送られてくる。④うれしい……という仕組みだ。この原稿を書いている時点で発売中の全機種合わせて300人くらいしかコンプリートしていないという話だから、奮闘してくれ。

買うと付いてくるオーナーズカードと金ぴかゴールドカード

## ミドルゲートの町

右にあるマップの番号はイベントの場所。下にある説明の番号と対応しているので、どこに何があるのか一目でわかる。

町にはいろいろな商店が軒を連ねているが、なかでも特異なのは、スキルと呼ばれる特殊能力を教えてくれるところだ。このスキルを覚えると、前のページで説明した、オートマッピングなど便利な能力が加わるのだが、ひとり2つまでしか覚えられないのが難点。また、覚えたスキルを忘れさせる店もある。

### ❶ミドルゲートの宿屋

ゲームセーブのほか、傭兵を雇うこともできる。

### ❷ゲートウェイ寺院

死んだキャラもわずかなお金で生き返らせてくれる。

### ❸皆殺し羊亭

食料を買う以外に酒場での情報収集も大切。

### ❹スレンガードのかじ屋

武器、防具、アイテムなどを売買するところ。

### ❺トルコ式トレーニング場

レベルアップに必要な経験値がたまったらここにくる。

### ❻メイジギルド

魔法を覚えたければ、お金を払って教えてもらう。

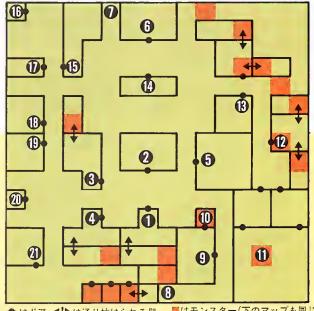
### ❼町のゲート

町の外はレベルが上がってからにしたほうがいい。

### ❽地下への入口

クエストを達成するために何度も通うことでしょう。

### ミドルゲートの町のマップ

●はドア ◆は通り抜けられる壁 ■はモンスター(下のマップも同じ)

⑨ノルドンのクエスト　コボルドに盗まれたゴブレットを見つけてくれと頼まれる。
⑩ドクロの休息室　ここに入るとモンスターと出会う。モンスターの休憩所だろうか。
⑪闘技場　何度も足を運んで、経験値をかせごう。
⑫ムーア旅行社　ほかの町へ安全に行けるが、選択画面で断るとモンスターが襲ってくる。
⑬頭の洗濯屋　せっかく覚えたスキルをきれいさっぱり忘れさせてくれる。
⑭ギド・ゴールドスミス銀行　お金を盗むモンスターもいることだし預けておけば安心。
⑮エドモンド探検隊　山岳地帯の入口を教えてくれる。山へ行く前に必ず覚えよう。
⑯オットー地図作成　オートマッピングのスキルを格安で教えてくれる。
⑰居眠り魔法使いのギルド　この町のギルドの会員になれる。ここで、会員になっておかないと魔法ギルドで魔法を覚えることができないのだ。
⑱抜け道指南　森の難所を通り抜ける訓練をしてくれる。
⑲鍵と錠前商会　古代の鍵が買える店。
⑳貧乏人の通用門　サンドソバーまで10ゴールド也。
㉑ノルドンナのクエスト　コボルドに子供が捕まっている。

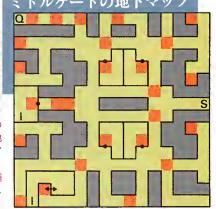
⇧どうする?

## モンスターも強くなった

モンスターは強い/　レベル1のパーティがひとひねりで全滅してしまう。こんなすごい相手にまともにぶつかっては勝ち目がない。そこで、対策としては前作マイト・アンド・マジックのつよーいキャラクタを転送してくる方法がある。これは強力。編集部のキャラクタで試したところいきなりレベル7からスタートできて、お金もたくさん持っている。しかし、不幸にも、そんな便利なキャラはいないという人も、戦闘ごとのモンスターの数を減らして勝つ可能性を高めることはできる。M&M2は戦闘の難易度を4段階に設定できるのだ。レベルの低いうちは少なく、レベルが上がったら増やして経験値をごっそりいただくということができるわけだ。机上の空論だけどね。レベルが高くてもパーティは全滅するのだから、安心はできない。

⇧パーティのグラフィックも表示されるようになってキレイになった

### ミドルゲートの地下マップ

⇨ミドルゲートの地下のマップにあるSの印は地上への出口。Iの印はアイテムがあるところ。Qはノルドンナの子供が捕まっているとこ。モンスターは強いぞ

FAN-NEWS ホワッツマイケル

# What's Michael?

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

| 媒体 | 💾200 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | PAC/ディスク |
| 価格 | 7,800円 |

**動物マンガのスーパースターネコのマイケルが、行方(ゆくえ)不明の愛妻ポッポを追って走る！ 踊る!! 原作の楽しさそのままのコミックAVG登場！**

## ボクが主人公ネコのマイケルニャ

とらじまのネコのマイケルを主人公に、ネコの生活やネコ好きな人間たちがくりひろげるおかしな事件を描いて大評判になったマンガ作品が、今度はMSXに舞台を移して、思わず笑ってしまう楽しいAVGになって登場したのだ。主人公のマイケルはTVアニメでもおなじみの、マイケル・ジャクソンばりのディスコダンスも踊っちゃう、かわいいスーパーキャット。そしてマイケルの愛妻ポッポや超デブの怪猫ニャジラ、さらにマイケルたちをとりまくへんてこな人間たちがゲームを楽しく、にぎやかに盛り上げてくれるのだ。

ボクマイケル。趣味はディスコダンスニャ

ゲームはコマンド選択式のかんたんシステムだから、AVGが苦手なキミでもすぐにマイケルと遊べるのだニャ〜。

スタートは小林家の居間。ゲーム中のコマンドは画面の上部、メッセージは下部に表示

## 人間語が使えないとダメニャ

マイケルは、小林さん家の飼いネコ。愛妻のポッポや御主人の小林さん、やさしい奥さんにかこまれて楽しく暮らしてる。ある日、居間でゴロゴロしながらポッポと近所のうわさ話なんかしていたマイケルは、御主人や奥さんとぜんぜん会話ができないことに気づく。「ウニャ困ったニャ。人間と話ができないとゲームがぜんぜん進まないニャ〜」。かくしてマイケルは、ゲームを進行させるために会話ができない原因を調べることにしたのだった……。

というわけで、人間語を使えるようにするのが最初の目標。小林家は3階だてのマンションの一室。まずこの建物中をお散歩気分で移動しながらストーリーを進めていこう。コマンドはゲームの進行にそって変化するけれど、初めは「表札を見る」「チャイムを鳴らす」「ドアを開ける」の3つがよく使われるだろう。さて、問題の人間語はマンションに住むこのゲームのデザイナー(／)が、会話モードを切り換え忘れていたためなのがわかってめでたく解決。本当のストーリーはここから始まる。

マイケルの愛妻ポッポ。だれもが認める美猫なのだ

うっかり者のデザイナーさんは『セイレーン』に登場するラトク？

### セーブだニャ！

セーブはPACかディスク。セーブできる場所は決まっているけれど、そこにはいつでも行けるので心配はない。ただ、突然ゲームオーバーになったりすることがあるのでこまめにセーブしながら進めよう。

マンションの中ではトイレで失礼しながら

町では屋根の上でひと休みしている間に

## 事件発生！ ポッポが消えたニャ

会話の問題を解決したマイケルは、愛するポッポのもとへと急ぐ。じつはポッポが、「なんだか気分がすぐれないミャー」なんていっていたので心配なのだ。しかも、御主人(どうもマンガ家らしい)は講○社の編集さんが会社へ引っぱって行ってしまったし、奥さんは買い物に出かけたので、ポッポは1人(1匹？)ぼっちなのだ。いそいそと自宅へもどるマイケル。ところが、我が家のドアにはカギがかけられ、チャイムを鳴らしてもなんの返事もない。ポッポはどこに行ったのだろう？ 不安なマイケルの心に、近所のうわさ話が思い出された。あの超巨大で、怪物の名をほしいままに(したくはないだろうけど)しているカトリーヌことニャジラが誘拐(ゆうかい)されかかったという物騒な話。「きっとポッポは誘拐されたニャ／」マイケルはポッポを探すために、敢然と立ち上がった。

というのが事件の始まりで、マイケルは付近の調査を始める。最初はマンションの中しか移動できないので、あちこち歩きまわっててがかりを探すのだが、あせりは禁物。じっくり考えたりするのも大切ニャ。

自宅前で発見。犯人の遺留品かニャ？

玄関で発見。やはりポッポは外へ出た

ある人から手に入る大事なてがかりの一つニャ

## マンションの住人から聞きこみニャ

捜査の基本は聞きこみ。手始めはマンションの住人たちに当たってみよう。このマンションの住人たちは、原作でおなじみの変な人物ばっかしなのだ。ゲーム上聞きこみができる順番が決まっているのでちょっと注意が必要だけど、住人たちはおおむねネコ好きな人たちばかりなので、うまく出会えれば、情報やアイテム(大好物のちくわやにぼしなんか)を手にいれることができるのだ。それから、ここの調査が終わらないと、町には出られないのだニャ。

小林家の御主人
マイケルの飼い主。いたずらすると怒るけどいい御主人なのニャ

やさしい奥さん
小林家の奥さん。マイケルに最初のアイテムである猫缶をくれる

ねぼうのNさん
えさをねだりに来るノーラたちに起こされているマイケルの知人

ひげ男のHさん
なぜかネコ専用の寝床にすわって登場する、ネコ好きのおじさん

忙しいOLさん
やたらと忙しがっているおねえさん。ちくわをくれるのニャ

スキンシップのSさん
ネコとのスキンシップのためにネコの仮装までしてしまう人物

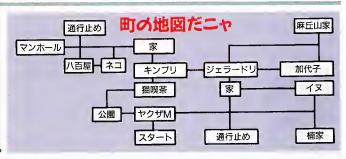
刑事の山村さん
ポッポのことをたのみたいのだけど、ぜんぜんたよりにならない

管理人の奥さん
ヒステリーでおっかないおばさんだけど、会わないと進めない

ヤクザのKさん
ヤクザなんだけど、すごいネコ好きで、重要なアイテムをくれる

ノラ猫のノーラ
マイケルと顔見知りで、いくつかの情報を教えてくれるのだ

## 町中の大捜査を開始するニャ

マンションをあとにして今度は町に出る。町には公園やネコ好きの人が集まる猫喫茶もあるし、路上でも人間や動物に会えるけれど、やはり誘拐犯の情報を知っていそうなニャジラに会いたい。でもニャジラの飼い主で女優の麻丘山雪路子さんのお宅は最初は留守。さんざん町中を歩きまわったあとやっと会えたと思ったら、ニャジラと話をさせてもらえない。いったいどうすりゃいいのかニャ。

大　助
血統書つきの洋ネコなんだけど、じつはニャジラのダンナ

ノ　ラ　犬
やたら乱暴な犬。とりあえず話だけはしておくこと

加　代　子
マイケルの天敵みたいな子だけど、情報を持っているのだ

カ　ロ　ー　ラ
猫喫茶のアイドルでアブナイ性格のメスネコ。話を聞こう

ヤ　ク　ザ　M
ヤクザKのライバルですごいネコ恐怖症だが、情報もあり

キンプリ&ジェラードリ
無実の罪で追われる元獣医と追う刑事のドタバタコンビ

公園のアベック
公園のベンチでいちゃついてる。不審な人影を見たらしい

猫喫茶のお客
ごっつい顔のおっさんだけど、ネコを見てると幸せらしい

最大の敵、巨大ネコニャジラ。とにかくこいつを攻略しないとゲームは終わらない重要キャラ

## 事件のカギはニャジラかニャ?!

再び町へ出ると、町はずれで、のら猫に出会う。ニャジラが食べ物に異常な執念を燃やしていて、食べ物を持っていなかった彼は強烈なパンチをくらわされたらしい。事件のあったころニャジラを見たという情報もあるし、う～むあやしい。ニャジラに何が起こったのか。そしてポッポの行方は?

のら猫
食べ物を持ってなかったためにかわいそうな目に

八百屋
ニャジラの大好物のバナナを手に入れたいのだが

マンホール
町はずれにある謎のマンホール。何が起こるのか

ポッポはどこニャ～?!

屋根の上でポッポを思うマイケル。はたして無事再会できるのだろうか

FAN-NEWS

# 秘録 首斬り館 逐電屋藤兵衛

BIT²
☎03-479-4558
発売中

| 媒体 | 2DD |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 8,800円 |

先月号でも紹介した、BIT² の首斬り館がついに発売になった。きめ細かな時代考証に裏打ちされた本格時代劇AVGの魅力をここに大公開！

## 逃がしのプロ逐電屋藤兵衛登場

舞台は元禄8年、5代将軍徳川綱吉の治世の江戸。主人公の逐電屋藤兵衛は、蚊をつぶしただけて切腹させられるという天下の悪法「生類憐れみの令」によって、理不尽にも罪人にされた人々を救い、密かに水戸の地へと逃がすことを裏家業としている、ちょいとキザないい男である。ゲームのプロローグで、水戸の老人(水戸黄門)の隠密、壬生弥一郎が、敵の首領である謎の怪人来留須に首を斬られて惨殺される。ゲームの猟奇的な部分を暗示させる。物語は、師匠である芭蕉先生から仕事の話を聞いていた藤兵衛の家が、敵のしかけたからくり人形で爆破されて始まる。アクション時代劇ファンにはこたえられないノリのAVGだ。

### 壬生弥一郎

弥一郎の断末魔が暗闇に響く

敵の爆弾で家はバラバラ。藤兵衛は完全にプッツンしてしまう

### 逐電屋　藤兵衛

江戸の深川に住む傘張り浪人というのが表向き。実際は裏家業の逐電屋として江戸で知られた男。身長5尺8寸。1年中草色の着流しを着ている。特技は芭蕉先生直伝の忍術で、変形の術が十八番。29歳。ちなみに美形である。

### 芭蕉先生

有名な俳人松尾芭蕉。じつは水戸の御老人直属の隠密であり藤兵衛の忍術の師匠。殺し屋の探索をしている。

### 敵の首領 来留須

島原の乱の生き残りとうわさされる怪人。南蛮の妖術を使う。

### マウス対応の親切システム

ゲームはコマンド選択式。マウスにも対応しているし、操作はとても楽である。

## 神隠しの謎を追って江戸の町へ

芭蕉先生が持って来た仕事は、神隠しにあったという大店の娘お志津を探し出し、水戸へ逃亡させること。じつはお志津は来留須と呼ばれる怪人とその一味の4人の殺し屋によってさらわれ、なにか邪悪な儀式に利用されているらしいのだ。藤兵衛はお志津を探すため江戸の町へ出る。日本橋や馬喰町などの当時の町並みがていねいに描かれていて、ゲームの時代性を感じさせる。仲間の目明しひょう吉や、水戸の老人の配下の佐々木の協力を得ながらてがかりを求める藤兵衛の前に、最初の殺し屋薬屋蚤助が姿を現す。蚤助の不思議な幻術にもて遊ばれそうになるがなんとか切り抜ける。だが蚤助はどこかへ逃げ去り、お志津の行方はまだ知れない。さらに探索は続けられるのだった。

### 目明しひょう吉

藤兵衛を兄貴と呼ぶひょうきん者だが、腕前は確かなようだ。特技は変な武器を発明をすること。

### 水戸藩士佐々木

水戸の御老人直属の部下で藤兵衛に武器や情報を提供する温厚な中年の武士。つまりは助さんかな？

### 神隠しに会った娘 お志津

日本橋の材木問屋井萩屋の一人娘。17歳。富ケ岡八幡宮の境内で突然石のようになり、そのままどこかへ消えてしまう

### 殺し屋一 薬屋蚤助

薬による幻術を使ってお志津の姿を見せたり、地獄へ落としたりして藤兵衛たちを惑わせる。

### 藤兵衛の立ち回り先㈠

藤兵衛が飛び回る江戸の町並みの一部。いずれも重要な地点である。

江戸の中心地。芭蕉先生とはここでお別れだ

日本橋近くにあるお志津の父富佐衛門の店

佐々木が宿泊している蛇の目屋がある宿屋町

神隠しの現場。ひょう吉と会えるのもここだ

## こまったときは忍術で切り抜けろ

捜査の最中に藤兵衛が自分の姿をいつわる必要に迫られるときや、絶体絶命のピンチにおちいったときには得意の忍術が役に立つ。敵の配下の同心竹居から情報を引き出すために藤兵衛はみごとな変形の術を見せてくれる。このあたりからゲームは急展開を見せ、神隠しにあった2人目の娘ゆりの情報や殺し屋暗月斉との対決、謎めいた美少女陰陽師瑠璃の登場、そして物語のカギとなる振袖火事の因縁や島原の乱といった歴史に残る事件が浮き彫りになりはじめる。

蚤助、竹居の女、殺されたはずの男に変形。でも女装はイマイチ

### 陰陽師瑠璃

阿倍清明の血を引く強力な能力を持った陰陽師の少女。17歳。父玄心の意志を継ぎ藤兵衛と共に来留須に挑むことになる。

### 同心竹居



藤兵衛の計略で敵の秘密をしゃべった瞬間、斬り殺されてしまう

### 殺し屋二 邪剣士暗月斉

この世に斬れぬ物なしといわれる妖刀百足仙人を持つ剣客。平和な世の中は人を堕落させるという狂信の下に人を斬る男だ。

## 振袖火事の因縁が江戸を恐怖へ誘う

瑠璃の依頼でほうらいじゅの実という霊力を持つ実を手に入れた藤兵衛は、瑠璃の父玄心の霊から来留須の企みを知らされる。振袖火事を引き起こした娘たちの怨霊の力で、再び江戸を焼きつくそうというのだ。藤兵衛と瑠璃は因縁を背負った3人目の娘秋乃を守ろうとしたが、来留須に連れ去られてしまった。

### 陰陽師玄心

陰陽師で瑠璃の父親。来留須に降霊の法を教えたことを悔やみ、霊魂となりながらも藤兵衛を助ける。

### 三田村親子

来留須の協力者であった三田村は、自分の愛娘秋乃がいけにえにされると知り藤兵衛に助けを求める。

### 殺し屋三 猿使いの張

殺人技をしこんだ猿を使い、自身も唐土伝来の拳法を使う強者だが、ちょっと間がぬけている。

### 藤兵衛の立ち回り先㊁

上野、浅草、青山といった今も地名が残る場所に次々と出没。

第二の神隠しの話が聞ける歓楽街だ

不忍の池に浮かぶ弁天島でも事件が

華やかな遊廓吉原で悲しい女に出会う

青山のお屋敷町に三田村家がある

牢屋敷の囚人からは来留須の情報が

玄心の結界が張られた海岸の土地だ

### 振袖火事とは……？

恋しい人をしのんで作った紫の振袖を残し失意のまま死んだ娘。その振袖を手にした3人はみな17歳の同じ日に死んだ。供養するため振袖にかけられた炎は、江戸を焼きつくす大火の元になったという。

娘たちの怨念が炎をまき散らしたのだ

## 敵の根城「首斬り館」に挑む3人の運命は？

青山にある、秋乃の父三田村の屋敷で来留須のしかけた妖術と、4人目の殺し屋邪海の攻撃をかわした藤兵衛と瑠璃は、不思議な抜け道を通って新宿に現れる。そしてついに発見した敵の根城首斬り館は、なんと幕府が生類憐れみの令のために建設中の「おいぬさま中野おかこい」の中にあった。忍び装束に身を固めた藤兵衛、父の意志を継いで来留須（またの名を悪門ともいうらしい）と戦おうとする瑠璃、そして自作の防具と武器を身に着けて藤兵衛に加勢しようとかけつけるひょう吉。不気味な姿を霧のなかに現した首斬り館で待ちうけるのは、4人の殺し屋たちとの決着、奇想天外なからくり。そして謎の怪人来留須の正体は？　藤兵衛たちは生きて館を出られるのだろうか……。

### 殺し屋四 傀儡師邪海

炎や毒針を吹いたり、爆薬がしこまれていたりするからくり人形をあやつる。藤兵衛の家を爆破したのもこいつの仕業だ。

青山の三田村宅から新しくできた宿場町、新宿へワープする

霧の中から現れた首斬り館は見るからに不気味な洋館だった

いよいよ敵陣に突入する3人の運命は……

FAN-NEWS
コンストラクション・ツール
# めいず君

㈱日本テレネット
☎03-268-1159
6月10日発売予定

| 媒体 | 2DD |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 5,800円 |

シミュレーションやロールプレイングなどでガッチガチの頭になりきってしまった人よ、このパズルでやわらかい頭にする修行をして行きなさい！

## 単純だけど頭を使うパズル

ボールのようなめいず君を、ゴルフのグリーン上にあるハタみたいなゴールに脱出するがごとく連れ出すパズル。ひさびさの、手詰まりで自分からゲームオーバーにしないかぎり好きなだけ悩んでいられるパズル。はまることうけあいだ。

めいず君

ゴール

左の写真のめいず君を右の写真のゴールまで運ぶのは、キミの優秀な頭脳にかかっているぞ！

## キャラをうまく動かしてクリア

このゲームはじつにシンプルにできていて、パズルにありがちなお助けアイテムは存在しない。ただし、迷い道から脱出するだけのメイズ(迷路)ものでもない。めいず君はゴールに行くためにその場にあるキャラを動かして道を作るのだが、押すことしかできない。そのためのまわりこむスペースも考えながらやらなくてはならない。回転ドアや石は押して動かせても、地雷があるところは進むことはできない。だが、石を当てれば地雷と石はぶっとぶ性質がある。

石

正方形か長方形のどちらかで、サイズのバリエーションがとても多い

＋

地雷

当てた石と同じ大きさだけ消えてなくなる

＝

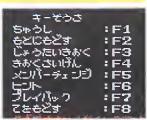
地雷をこうこわす

中途半端に地雷とかさなっても地雷を爆発させられない

おたがいのサイズが合うと地雷とともに爆発して消える

赤い支点を中心に、押した方向にくるりとまわる。回転するだけで移動させることはできない

## お助け機能もあるでよ

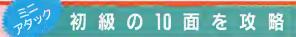
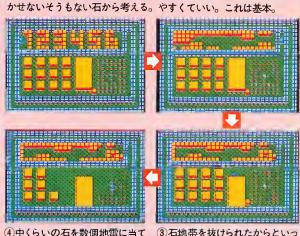
ここではちょっと見ただけではわかりにくい機能を説明しておこう。(F3)と(F4)は下の写真のとおり。(F5)は複数の駒があるときに別の駒に乗り移って動かせ、(F6)は困ったときのヒント。(F7)はいままで進んできた手順を再現((ESC)で止められる)する。

〔GRAPH〕キーを押すとファンクションキー機能一覧表が出る

### 記憶した状態にもどす

苦労して解いたところをこの先失敗しても、またやらずにすむように途中の状態を〔F3〕で保存し、その先でどうしようもなくなったら〔F4〕で戻ることができる。ただし、リセットしたりすると消えてしまう

## ミニアタック 初級の10面を攻略

①少し見たところ頭がこんがらがってしまいそうな面だが、まず動かせないそうもない石から考える。

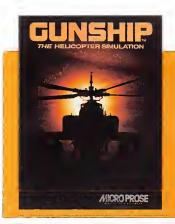
②石はなるべくスミに整理しておいたほうがあとあと身動きがとりやすくていい。これは基本。

③石地帯を抜けられたからといって気を抜かずに、まずいちばん大きい石を下に付けよう。

④中くらいの石を数個地雷に当てて行き、最後に小さい石を当て、ついにゴールインだ！

**自作マップコンテスト**
㈱日本テレネットでは、賞品にCDラジカセなどを用意した、めいず君の自作マップの大募集をしている。自作マップの応募はディスクか紙で。マップの広さは最大横32マス×縦24マスの範囲を厳守のこと。くわしくはパッケージの中のチラシを見よう。

FAN-NEWS

# ガンシップ GUNSHIP

マイクロプローズジャパン
☎0423-33-7781
発売日未定

| 媒体 | 2DD |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 未定 |

失速して落下してしまうことがないから初心者でも楽しめるヘリコプターのフライトシミュレーション。

## 難易度は実力に合わせて

キミがあやつる愛機は、ガンシップと呼ばれる攻撃用ヘリコプター。飛行機と違って、失速して地面にガーン！　ていうことがまずないから、初心者でも比較的とっつきやすい。

さて、いきなり実戦に参加してもいいのだけれど、そのまえに米国内の訓練飛行を体験しておこう。訓練飛行は敵の攻撃度や操作、着地、天候などの諸条件を選択できるので、初めてのときはすべてEASY(やさしい)の条件でトライしよう。ここで基本を習得してから、東南アジアや中央アメリカの任務について実力にみがきをかけ、中近東や西ヨーロッパの任務につくのが順当だ。

### ●愛機ガンシップ

⊖空飛ぶ戦車の異名をもつ攻撃ヘリ

### ●パイロット志願

⊖5つの任務地から選択。最初は訓練用のアメリカ区域を選ぼう

⊖任務の選択。通常か志願か、あるいは危険志願なのかで難易度が決定

⊖ヘリの飛行の難易度のほかに着陸、天候などの諸条件を選択する

⊖設定がすむと名前や任務、難易度などが確認される。これでイイ?

⊖装備する武器の搭載内容、変更を行う。任務地に合わせて調整しよう

## コックピット点検、マップを確認

いよいよ搭乗。コックピットでは、まず計器類の確認をしよう。燃料は十分か、装備も整っているかなどをチェックだ。確認が完了したら、つぎは任務のチェック。下に大きく黄色のマップ写真があるが、ブルーの印が味方、赤い印が敵だ。それぞれの位置や地形などを頭に入れて、戦略をねろう。マップ上で第一攻撃目標を決めたら離陸だ。地形を利用しやすく、味方がそばにいて、敵の数の少ないところから攻撃するのが基本だ。飛行機と違ってホバリングできるから、丘の陰からの隠れ攻撃を中心に行う。ただし、このマップはかならずしも正解ではない。ウソの情報を敵がわざと流してきている場合も考えられるので、コックピットから見える景色やレーダーを確認するのも怠らないようにしたほうがいい。では、出発準備OK。

⊖燃料計、方位計、ディスプレイ、武器、高度計、昇降計、レーダーなど

### セクターマップ

⊖訓練用の任務地のマップ。+が装甲車両、×が歩兵を示す記号。赤は敵で青は味方、緑は地形

## 敵の位置を確認、攻撃せよ！

エンジンを始動させ、プロペラが回り始めるとバラバラバラ……と音がし出す。勢いのいい音になったら、いよいよ離陸だ。すこし上昇させてから機体の頭をやや下げ気味にすると前進。一定の高度を保ちながら、目標地点まで向かおう。コックピットから見える景色と、ディスプレイに映し出されるマップの情報を確認しながら進んでいると、レーダーに敵の姿がキャッチされる。そこでまず防御。自動赤外線妨害装置や自動レーダー電波妨害装置を使用する。これでもきついときはおとりの物体を放出して、難を逃れる必要がある。また、地上の敵に対してはディスプレイの画面を切り換え、標的を確認したり、無線を活用して、臨機応変な攻撃をこころがけよう。ただし、自機がダメージを受けてしまったら、基地にもどって修理することも忘れないように。無茶は禁物。

### 任務遂行

⊖肉眼で敵の攻撃を確認。右下のレーダーを注意

⊖0.1km先の敵を4倍のズームで表示。旋回！

### 任務終了

⊖初めてとはいえ、いろいろ無茶をやってしかられてしまったのだ！

⊖ぜんぜん任務を達成していない。つぎはしっかりやれよ。というわけで成績は超最悪

任務が終了すると評価を受け、成績がよいと勲章の受賞や昇進のチャンスもある。

FAN-NEWS

# T&E マガジンディスクスペシャルNo.2

ソフトベンダー武尊でのみの販売だけど、もりだくさんの内容で好評につき、第2弾を作ってしまった。

T&Eソフト
☎052-773-7770
※6月中旬発売予定

| 媒体 | 2DD |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | |
| 価格 | 2,600円(税込) |

## 新作情報にパロディゲームにツールなどもりだくさんで勝負!

年末に急きょ発売になった第1弾が好評につき、ついに第2弾が登場。おもな内容はT&Eの人気ゲーム『ハイドライド3』や『サイオブレード』などをパロったゲームを筆頭に、素朴で息抜き的な『もっちゃんでポイ』、そして人工知能の『ケムマキくん』だ。また、MSXならではのグラフィックツールのスプライトエディタとあいかわらずもりだくさん。このほかにもT&Eソフトの知られざる出社から退社までの1日のようすや、新作(『アンデッドライン』と?)情報、ユーザーのコーナーなどたくさんの内容がバラエティソフトならではのめじろおしなのだ。

目次はこんなふう(これは開発中画面)

T&Eソフトらしいノリのよさ?

## PAC(パック)を2つ使ってハイドライド3 vs.ハイドライド3

『ハイドライド3』のPACやFMパックにセーブした自分のキャラと友だちのキャラのデータを同時に読みこんで、敵と闘うようにパシパシと闘わせようというのだ。これをやるまえには、当然自分のキャラをPACマジックなどで強くしておこう。

友だちと育てたキャラクタ同士で闘うのだ

パシパシパシッパシパシッ……と不気味に響く

## 名古屋弁のサイオブレードはまるでチンピラ物語のよう

『サイオブレード』では大活躍だったヒューイとルイス。このふたりのやりとりが、もしも名古屋弁だったら……という設定のゲーム。敵も当然名古屋弁でしゃべる。なんだか妙にクサイふんいきに陥っているような気がするのだが……。

シリアスのはずのふたりがおちゃらけちゃって

ふたりは一瞬にして敵のチンピラに囲まれて……?

## 真上からサーキットを眺めて、2Dのグレイテストドライバー

3Dならぬ2Dの『グレイテストドライバー』。初心に帰ったようで、ほのぼのと楽しめる。コースは全部で6つで、好きなコースが選べる。敷地が狭いためカーブが急なので注意!

かっこいいタイトルで2D版が始まるのだ

1画面の中をグルグルとサーキットがめぐる

## グー・チョキ・パーの武器を駆使して敵を迎え撃つ

敵の姿はグー・チョキ・パー。それに対するもっちゃんの出す弾もグー・チョキ・パー。敵の姿に弾が勝てばやっつけることができるけど、敵もすぐ変身するので意外に手強い。

誰がモデルか不明だがどこにでもこんなヤツがいる

名古屋撃ちができるかどうかは定かではない

## AI(人工知能)の正しい姿に迫るケムマキくんとは誰?

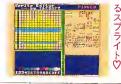
ユーザーの受け応えを覚えて、すこしずつ賢くなるという人工知能。だが、この『ケムマキくん』はどこか疑わしい。だからわれわれをけむにまく……。

こいつ、ほんとうは超天才だったりするかも……

## そして、グラフィックツールのスプライトエディタあり

T&Eが開発部で実際に使用している『ピクセル3』というグラフィックツールのスプライトエディタ部分がこれ。プロの開発ツールが体験できるのだ。

ファンダムでもさかんに話題になるスプライト♡

※ソフトベンダータケルでのみ販売。問い合わせ:ブラザー工業(☎052-824-2493)※画面は開発中のものです。©T&E SOFT

FAN-NEWS リップスティック・アドベンチャー

# LIPSTICK.ADV

フェアリーテール
☎03-205-3685
※発売中

| 媒体 | 2DD |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 6,800円(税込) |

盗まれた秘宝探しを依頼された探偵五郎。情報収集する相手は美人だし手伝ってくれる音美は美少女♡

## とにかく大事な家宝を探してほしいのだ！

数々の事件を解決してきた私立探偵の五郎。ある日退屈していると近所の女子高生の音美から、美少女探偵倶楽部の顧問になったからには倶楽部に参加して、と電話がかかった。美人部員がめあてだったが、イマイチなので参加を断って電話を切ると、こんどは嵐山という男から事件の依頼の電話を受けた。特注の防犯装置に守られた嵐山邸の書斎から、秘宝の入った箱が盗まれたというのだ。五郎はさっそく屋敷に向かった。屋敷には嵐山のほかに美人のメイドが5人も住んでいる。事件の当日は全員外出中だったという。五郎はまず書斎の捜査から開始し5人の美人メイドたちに事件や秘宝、嵐山のことなどを聞いていく。万年筆の発見から犯人を探り当てていくのだが、意外に早く事件が終結してしまう。だが、なぜか納得がゆかず落ち着かない気持……。

⬆依頼人嵐山権造。秘宝の入った箱を探せという。だが中身は秘密

嵐山権造

秘宝

⬆五郎の事務所。聞きこみの途中でここで何度も考えごとをする

### 嵐山邸の美人メイドのみなさん

嵐山は独身で子供もいない成り金のじいさん。なのにどうしてこんなに美人に慕われているのだろう。

広美さん

汗を流しながらお洗濯するのが好き。嵐山邸全員の分をやっている。

静香さん

主に嵐山の身のまわりの世話をしている。清潔ずきでいろっぽい。

麻衣子さん

日本的で着物を着ていたいという。1階の掃除と花の手入れが仕事。

明美さん

2階全部を掃除している。気が強く、口も悪い。気短な点もある。

京子さん

料理係のお姉さん。ナスがいいとかきゅうりがいいとかいう。

## といっているうちに音美ちゃんが誘拐された

なんだかモヤモヤした気分のまま、五郎はベールに覆われたままの秘宝の正体、それを盗んだ手口や犯人像、嵐山の過去、美人メイドが嵐山に執着する理由など、数々の疑問点を解決するために、さらに独自で聞きこみを行う。事務所には、ちょっとおせっかいで生意気だけど、かわいい音美が留守番をしていてくれる。心配だけどまかしてしまおう。

防犯設備を担当した津軽防犯㈱へ寄ってみたり、犯人の住んでいるアパートをもう一度捜索してみたり、足を棒にする。

やっぱり、なんだかんだいって事件が解決したのだから、もうこれ以上詮索してもしかたないのかもしれない。あきらめて事務所にもどってみる五郎。

ところが、事務所はメチャクチャに荒らされていた。その上留守番の音美がいない。ドアの隙間には、音美の縛られた写真が挟まっていた。誘拐されたのだ。いったいどうしたというのだろう。すでに嵐山の事件は解決したのに……ということは、これはまた別の事件なのか。部屋を捜索すると音美の片方の靴が落ちていた……／

あ〜ら、音美ちゃん…！

⬆五郎をちゃかしたり、甘えてかわいい

⬅どアップの音美に心臓がドッキリ／

⬅音美はいないし事務所が何者かによって荒らされているぞ／

⬅音美が誘拐されるとは。早く助けにいかなくてはどんなことに……／

# 新顔の登場で5号もますます充実！

ディスクステーション・ファン

## DS fan

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

| 媒　体 | 2DD MSX-Audio |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価　格 | 1,940円 |

デモだけでは、見ているだけでつまらない。すこしでもプレイできるものを……ということで5号はそんなゲームをいっぱいつめこんだ。さらに、新顔ソフトハウスの登場で興味津々の充実号なのだ。

ディスクステーション5号●

### DS#5

## またまた新顔登場で、プレイゲームも増えた！

毎回趣向を凝らしたディスクステーションの今回の号は、アスキー、ヘルツ、システムソフトなどの新顔ソフトハウスがくわわって、さらに充実。そしてどのゲームもプレイができるときているから、うれしい。本編を買うときの参考になるし、もちろんこれだけでも十分楽しめるしね。これからも、プレイができる新作ソフトをDSにたくさん入れてほしい。消費税でおこづかいがきびしいおり、高いソフトを買うまえに体験できるのは貴重だ。

具体的な中身のほうは右に並べてあるとおり。Mファンもファンダムから『激走レーシング』と『非道の拳』で勝負だ！

♣ゲームアーツ

**ミサイル人間サム**

頭に乗っけたミサイルを発射してカーソルで誘導。相手にうまく当てられればいいけど意外にムズイ。

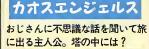
**SUM64**

チェス盤の上でやるオセロっぽいゲーム。石は斜めに1つだけ飛び越すことしかできない。飛び越された石は消える。全部消せるかな。

♦アスキー

**カオスエンジェルス**

おじさんに不思議な話を聞いて旅に出る主人公。塔の中には？

♥ヘルツ

**ハイディフォス**

惑星の平和を保つためファイターは飛び立つ。途中でパワーアップしながら深海から宇宙へとワールドは進む。

❖コンパイル

**BGV**

かわいいモグラがひょっこり顔を出してきたらかわいいのに、ヘンな顔だから、バコッと頭をひっぱたく、という具合なのだ。

★ボーステック

**マクロス～カウントダウン～**

大昔、日曜の昼下がりに『超時空要塞マクロス』という人気アニメがあった。そこでボーステックがそれをシューティングゲームにしたという。

♠システムソフト

**銀　河**

トランプや麻雀牌を使った一人遊びのゲームがつまった『銀河』のなかからいくつかをピックアップして収録。静かにのんびり楽しみたいね。

ディスクステーション夏休み号●

### DS#SP3

## コンパイルのアイドル、ランダーくんは宇宙に旅立つ

7月8日発売予定の夏休み号(価格3,880円)は、コンパイルのアイドル、ランダーくんが主人公の宇宙を舞台にしたRPG『ランダーくんの冒険II』が入る予定だ。おっとせいとかアルカリせいなんて名前の星を行ったり来たり。宇宙空間にはスライムならぬ、殺虫剤のスプレーの姿をしたホイホイという敵が待ち受けている。このゲームもきっとコンパイルお得意のユーモアを ふりまいたものに違いない。ほかに『サムライキング～メガスフォンZ』というアドベンチャーが入る予定だ。

❸シズカにせいに向かうランダーくん

❹星にある酒場に入ってお客から情報を聞こう。何かわかるかも知れない

❺スペースポリスによると1000ポイントでランクをあげてくれるという

第❸回

# M・FAN スーパーデータ学

## こんなMSXのイベントだったら行ってみたい

by 飯島健男

**連載を始めて3回目。今回は第1回のときに出題しておいたイベントについてのアンケート集計がまとまったので、報告したいと思う。結果はだいたい予想どおりだったけど、総合してみるとみんなのイベントに対する期待みたいなものが感じられる。イベントに行ったことのある人もない人もほんとうはどう思っているのだろうか。率直な気持ちをデータをとおして見てみよう。**

まず、①のグラフを見ると、90%以上の人がとにかくイベントへは行く、と答えている。いったい何が見たいと思っているのだろうか。去年の春休みにMファンの1周年を記念してイベントをしたときにも会場でアンケートをとったのだが、その結果でみると、ほとんどの人が新作のゲーム(特に発売直前のもの)を見るのが目的で来ていた。この90%の人たちも、きっと同じ気持ちだと思う。やっぱり雑誌の記事だけでは納得がいかないし、買って損をするのはイヤだし、本を立ち読みしてから買うように、中を見るチャンスがぜひほしいと思うわけだ。

さて、つぎに②の誰と行くか、についてだけど、これは予想どおり友だちがダントツ。同じものに興味をもっている人と行ったほうが有益ということろ。このゲームはいいね、なんて意見交換したり、場合によってはお金を出し合って買おう、ということになるかもしれない。

そこで、会場までの所要時間がどのくらいなら、行ってもいいか聞いているのが③のグラフ。結果は妥当なところで1時間前後。通勤通学の所要時間とほぼ同じだ。でも、これはゆるせる範囲なので、やっぱりできるだけ近くでやってくれることにこしたことはない。

④のグラフは入場料を払うとしたら……というものだが、無料というより 500円ぐらいは出してもいいという結果が出た。やはりタダより高いものはない、といったところか。また、この500円という金額はゲームセンターへ行くよりは……、ゲームを買ってから損だと思うよりは……、など、いろいろな理由の結果の金額だと思うのだが、真実はどうなのだろう。このグラフからはそこまでわからない。

さて、もう一度④のグラフを見てみよう。 300円のイベントをやった場合には、80%以上の人が行くことになる。だが、その気持ちの奥底には、お金を払っても内容の濃いものを求めているといえるのではないだろうか。タダだからこんな内容でもしかたない、と思うようなのはお互いに意味がない。

最後に⑤のグラフで、イベントでゲーム以外にやってほしいことの質問の結果は、ソフトやグッズの販売になった。会場においてあるゲームを気に入ったら買いたいと思うのはあたりまえ。そのためにまた別の日にショップまで行くのはたいへんだ。確かに会場で売っていると便利だし、内容も直接メーカーの人に確認して買える。これは実現してほしいことのひとつだね。

とにかく、こうして見るとイベントはあったほうが絶対にいいし、もっとなんでもいいから実益があったほうがいいようだ。

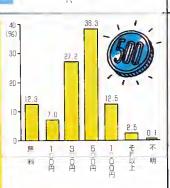
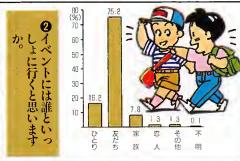
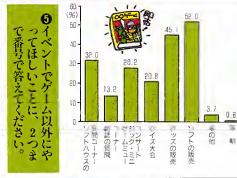
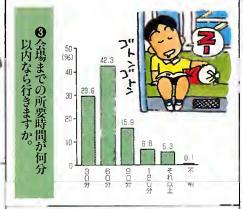
❶MSXのイベントがあったら行ってみたいと思いますか。

❷イベントには誰といっしょに行くと思いますか。

❸会場までの所要時間が何分以内なら行きますか。

❹入場料はいくらまでなら払ってもいいと思いますか。

❺イベントでゲーム以外にやってほしいことに、2つまで番号で答えてください。

### 次回のお題

MSXもパソコンだけど、ほかにもPC-8801やPC-9801、X1にX68000があるし、最近はFM-TOWNSが話題だ。どれも魅力的で、どれを買ったらいいかなんてすぐには結論がでない。悩みに悩んでどれを買うのか決めるのだけど、みんなはどうしてそのなかからMSXを選んだのだろうか。次回はそこに注目してみたい。アンケートは例によって76ページの読者アンケートで行っている。結果は1号飛んで9月号で。

発売中のソフトを再チェック！

# ON SALE

期間／4月15日から5月14日まで

新学期の時期をむかえてショップにも新しい顔ぶれが登場。新作たちの売れ行きはなかなかのよう。ベスト10の顔ぶれにも変化が見られる！

### 対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

## 期間中に発売されたソフト

### 4月

**15日** ラプラスの魔(D)/ハミングバード/7,800円♪
得体の知れない魔物が巣くうといわれる館を探索するホラーRPG。連続する恐怖がたまらない快感に……。

**19日** プライベートスクール(D)/エルフ/6,800円
キミは調査のため女子寮に侵入。Hシーン続出のAVG。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)/ゲームアーツ/6,800円♪
麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の続編。登場キャラも一新。前作も持っていれば総勢28キャラ登場。

**20日** ●三つ目がとおる(R)/ナツメ/7,800円
故手塚治虫原作の漫画のゲーム化。MSX1でも遊べる。

**22日** パチプロ伝説(R)/ハル研究所/5,800円
お父さんたちにおすすめのパチンコゲームの本格派。

ポップレモン(D)/チャンピオンソフト/6,200円
エロスを手に入れるのが目的のエッチな美少女AVG。

**27日** タウヒード(D)/チャンピオンソフト/7,200円
世界の遺跡たちを自分の手で写真にして残そうとフリーのカメラマンになったキミは、いつしか謎の事件にまきこまれてしまった。ディスク5枚組のAVG。

ライトニングバッカス(D:タケルでのみ販売)/NCS/6,000円
8つのシナリオが用意されたウォーシミュレーション。新兵器を駆使し、全8章の世界をかけめぐることでしだいに1つの歴史が……。ソフトベンダータケルで販売。

**29日** ⊕ファミリースタジアムホームランコンテスト(D)/ナムコ/3,200円♪
大人気の野球ゲーム、ファミスタのホームラン競争バージョン。本編の発売までこれでがまんしよう。

GCALC(D:要ハルノート)/ハル研究所/14,800円
ハルノートのアプリケーションソフト。データを表の形で集計管理したり、様々なグラフの自動作成などしてくれる便利な表計算ソフトだ。

### 5月

**2日** ディスクステーション初夏号(D)/コンパイル/4,800円♪
ゴルベリアスをパロった「スーパーコックス」が楽しい。

**3日** マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円♪
M&Mの続編。画面も一新されプレイしやすくなった。

**11日** スーパー大戦略(D)/マイクロキャビン/8,800円
大人気のシミュレーション『スーパー大戦略』のディスク版。ディスクになっただけではなく機能も充実しグレードアップした改定版といったところ。

**12日** 秘録 首斬り館(D)/BIT²/8,800円♪
長らくお待たせの『首斬り館』がやっと発売された。時代劇風の画面と筆文字風メッセージで雰囲気たっぷりのAVG。待たされたぶん十分にゲームを楽しもう。

## ソフトなんでもベスト10

まずは、J&P渋谷店の売り上げベスト10から。春になってソフトの新作が続々登場したので、ベスト10の顔ぶれも変わってきて、初登場ものが上位にひしめいている状況。やっとソフト市場も動きを見せはじめた。

もうひとつ、なんでもベスト10のほうは今月はお休み。ただし、今度は読者のみんなにも協力してもらおうというわけ。次回発表分から、いろんなベスト10を読者のキミたちに投票してもらおうという企画なのだ。1回目は「シューティングゲーム大賞」。MSXのシューティングゲームで、キミたちが遊んでみたり、動いているのを見て、よくできているとかおもしろいと思ったゲームを、1～3位まで3本選んでハガキで送ろう。集計結果を次号で発表し、シューティングゲーム大賞(1位)が決定するのだ。ただし、対象となるのは、1989年6月8日までに発売されているソフトに限るので注意。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで。しめ切りは、ちょっとはやいけど6月20日(必着)。左下の応募券を貼るのも忘れないように。応募券のないものは無効となるので必ず貼ること。また、送られたハガキの中から5名様にMSX・FANオリジナルテレホンカードを、1名様に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。ハガキ待ってます。

また、自分がそのソフトをすすめる理由なども書いてくれると参考になるので、バンバン書いてね～！

### J&P渋谷店 売り上げベスト10

| 順位 | 前回順位 | ソフト名 |
|---|---|---|
| 1 | — | ディスクステーション初夏号 |
| 2 | — | ぎゅわんぶらあ自己中心派2 |
| 3 | — | ファミリースタジアムホームランコンテスト |
| 4 | 2 | スーパー大戦略 |
| 5 | — | ディスクステーション4号 |
| 6 | — | 秘録 首斬り館 |
| 7 | — | ディスクパック |
| 8 | — | ラスト・ハルマゲドン |
| 9 | 9 | テトリス |
| 10 | 8 | POWERFULまあじゃん2 |

⇧初登場が6本で新鮮な感じのベスト10。DSはまだしも、ぎゅわん自己は強い！(5月15日調べ)

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

ベスト10 応募券 ⑦

最新作ソフト紹介！

# COMING SOON

先月「お話だけでも〜」で約束していたT&Eソフトの『アンデッドライン』はいきなりNEWSなった。先月紹介した『激ペナ2』は今月の巻頭に……。集めてきた新作の情報たちがどんどんCOMING SOONから巣立っていく。なんとなくさびしい気もしながら早く発売してほしいとも思う。今月も矛盾した気持ちを秘めて新作紹介、なんてね。

※画面はすべて開発中のものです。

## A列車で行こう

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■8月21日発売予定

| 媒体 | 4M ROM |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 7,800円 |
| ジャンル | シミュレーション |

### 列車で事業拡張シミュレーション

MSXのゲームには例のない鉄道シミュレーションの登場。その名も『A列車で行こう』。パソコンゲームにくわしい人なら、他機種でむかし発売されていたのを思い出すだろう。いまさらと思う人も多いかもしれないが、これがなかなかむずかしく楽しいゲームで、あえていまさらながらおすすめしたいゲームの1本だ。

舞台は19世紀のアメリカ大陸。キミは大陸横断鉄道会社の社長。事業拡張しながら線路を延ばし、鉄道本社の東海岸から西海岸まで、大統領特別列車を送るのが目的となる。線路工事を進めるA列車に乗りこみ、工事の指揮を取りつつ、各列車の運行ダイヤも組み立てるのだ。

具体的には、街と街とを鉄道でつないで線路を延ばしていくのだ。駅を建て、列車が通ることによって、人々が行きかい、街自体も発展する。その人々を乗客として列車に乗せ、その運賃で生計をたてる。こんな感じの作業をくり返し、徐々に西海岸へと進出していくのだ。まさにアメリカ的、大陸を開拓していってしまうことにもなる。

キミの鉄道会社が倒産してしまうと、とうぜんゲームオーバー。たとえば、ダイヤの組み方やポイントの切り換えミスなどで、列車どうしの正面衝突などおこすと高〜い賠償金を払わなければならない。こうなるとまず倒産に結びつく、てな具合。

細心の注意をしつつ、めざせ鉄道成り金！

⇧最初は鉄道本社のまわりを少しずつ発展させて、経営を安定させよう

⇧タイトル画面。シミュレーションの難度は高い

⇧デモ画面。リアルなSLのグラフィック

**お話だけでもいいですか？**

〈信長、戦国群雄伝の影ぐらいは見えた？①〉今月のFAN CLIPは光栄。その取材に便乗しつつ、光栄から戦国群雄伝の情報が少しだけ。スペックについて、対応機種はMSX2／2+、媒体は2DDディスクと4メガROMの2種類。今回は今までとちがってMSX1版は発売されないようだ。MSX1ユーザーにはもうしわけないけど……。（つづく）

# アグニの石

■ハミングバードソフト■☎06-315-8255■6月下旬発売予定

| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 7,800円 |
| ジャンル | アドベンチャー |

## どろぼうの気分を味わうAVG

本誌の読者には、どろぼうの経験はないと思うけど、このAVGでそんな体験ができる。

アメリカ南部のある屋敷に「アグニ」という真紅のエメラルドがあるという。キミは、その屋敷に臨時の運転手として忍びこみ、「アグニ」を盗むのだ。

ただし、屋敷には、キミ以外に、主人を含めて9人の人間が生活している。彼らの毎日の生活パターンは付属のスケジュール表でわかるので、それを目安にどろぼう活動をしなければならない。おまけにキミ自身も、運転手としての仕事をこなさなければならない。また、体力や集中力というパラメータがあり、睡眠や食事をとらないと、集中力が落ちて交通事故をおこすなど、ゲームの進行がよりリアルになる。期限は7日間。その間に獲物を見つけ盗むのだ。かなりハードな仕事だぞ。

⊙ここがキミの部屋だ。屋敷の中には、キミ以外にも9人の人間が住んでいる

⊙キミはこの屋敷に、臨時の運転手として忍びこんでアグニを盗みだせ

⊙屋敷の主人はそうとうな金持ち。過去には悪どいこともかなりしている

# 神の聖都(まち)

■スタジオパンサー■☎03-798-2760■8月発売予定

| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 9,800円 |
| ジャンル | アドベンチャー |

## 神奈川が舞台(?)になるAVG

1990年8月8日午後8時、横浜関内を中心とした地域に、とつぜん大異変が起こった。都市は崩壊し、死傷者や生存者は不明のまま、その地域は隔離分断され、調査も打ち切られた。やがて、無法地帯となり、人々の間にもその地域の存在は、ごくあたりまえのものとなった。

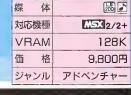
近未来を舞台としたAVG。キミはこの無法地帯へと、消息を絶った恋人をさがすため侵入するのだ。物語が進むにつれ、この異変の謎や現状が徐々にわかってくる。全編コマンド選択式で、戦闘シーンはシミュレーション要素も取り入れたつくりになっている。アニメーション処理もたっぷり用意されている。武器も本格的に型番とリアルなグラフィックで表示される。また、移動時のコマンドに「歩く」、「走る」と2種類あり、歩いているときは、アイテムを発見する確率が高く、敵に遭遇しやすいなど、コマンドのほうもリアルに設定されている。

迫力たっぷりのバイオレンスアドベンチャーを満足いくまで楽しめるゲームだ。

⊙横浜の街にいったいなにが起こったのだろうか？　すべては謎

⊙危険をかえりみず、恋人をさがしに……。悲恋もくり広げられる

⊙ゲーム中に出てくる兵器も本格的。迫力も満点だ

⊙おそろしい化け物も登場する。ぶちのめせ

**お話だけでもいいですか？**

〈信長、戦国群雄伝の影くらいは見えた？②〉また、サウンドウェアつきとなしの2タイプあって、前者が12,200円、後者が9,800円だ。内容はPC88版などとほぼ変わらす。ちがうといえば、大名の名前の変更ができないのと、大名たちの顔のグラフィックが少し単調になるぐらい。MSX-MUSICの対応も決定。

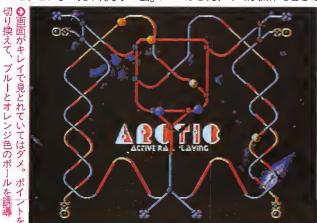
# アークティック

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■7月21日発売予定

| 媒　体 | |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価　格 | 5,800円 |
| ジャンル | パズル |

## ボールをころがす楽しいパズル

ブルーとオレンジ色のボールをそれぞれ同じ色の格納場所へもどすという一見単純なゲーム。

ボールはスタートと同時に、格納場所からころがりだす。そこから先、キミが操作できるのはボールがころがるレールのポイント切り換えのみ。うまく格納場所へ誘導するのだ。白いボールはじゃま&お助けボールで、これを利用してボールの進行方向を変えたりするのだ。赤いボールは、ぶつかるとゲームオーバーのいわゆる敵の役目。クリア時にタイムが表示される。

画面がキレイで見とれていてはダメ。ポイントを切り換えて、ブルーとオレンジ色のボールを誘導

全部で30面用意されていて、好きな面をセレクトできる機能つき

うーん、なかなかむずかしそうな面。じっくり考えないと

じっくりやりすぎて22分もかかった。タイムも表示される

# 銀河

■システムソフト■☎092-714-6236■6月下旬発売予定

| 媒　体 | |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価　格 | 未定 |
| ジャンル | バラエティ |

## カードにパズルにいろいろ楽しい

ひとりでたいくつな夜。いつもは過激なゲームで遊んでいるパソコンを使って、たまには、ゆったりと1人遊びなどをするというのはいかが? というわけで、お酒などを飲みながらアダルトに楽しむとオシャレ〜に決まるタイプのゲームがこの『銀河』、かな。

タイトルからは内容がピンとこない感じだけど、じつはいろいろな1人遊びゲームの宝庫なのだ。

ゲームは、麻雀牌、トランプ1、2、ソリティアと4つのジャンルが用意されている。トランプを使った「クロンダイク」「ゴルフ」「ピラミッド」、麻雀牌で遊ぶ「ガンエリア」「ゴースト」「マシーン」などのかわりだねゲーム、おなじみ「15パズル」やカラーパネルを使ったゲームなど、合計24種類のゲームが、たった1本で楽しめるという、ものすごいお得なゲームなのだ。

とうぜん、マウスに対応していて、気軽にゲームがプレイできる。単純なゲームのようで、やりはじめるとどんどんはまる。

画面もすっきりして見やすい。これはソリティア

カラーパネルを使ったゲーム。ルービックキューブみたい

トランプを使った1人ゲームはわりと知っているけど、麻雀牌はめずらしい

**お話だけでもいいですか?**

〈シュヴァルツシルト発売予定変更〉工画堂スタジオから、5月中には発売される予定だったシミュレーションゲーム、『シュヴァルツシルト』の発売が少し先まで延びてしまった。正確な発売日はまだわからないけど、今秋には発売されるということだ。今月号の「NEWS」で紹介する予定だったのに、大きなバグが出たため発売のほうも延びてしまったというわけ。残念だけどがまん。

# POWERFULまあじゃん2雅子組データ集

■デービーソフト■☎011-807-6700■6月中旬発売予定(タケルでのみ販売)

| 媒体 | 2DD |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 2,600円 |
| ジャンル | データ集 |

## データを変えてまた楽しめる

昨年末に発売されたデービーソフトの麻雀ゲーム『POWERFULまあじゃん2』。なかなか好評のようで、いまでも、オンセールの売り上げベスト10に顔を出す。

その『POWERFUL～』のモードのひとつ、エキサイトまあじゃん用のデータ集が登場した。じつは、このデータ集のVol.1は、すでにソフトベンダータケルで発売されている。ここでフォローの意味もこめて……。

話を本題にもどすと、エキサイトまあじゃんというモードは、勝つと女の子が脱いでいくというタイプのもので、このデータ集を使えば、登場する女の子のグラフィックが一新され、また新たに楽しめるというわけだ。このソフトだけではなにも遊べないけど、『POWERFULまあじゃん2』を持っている人にはありがたいデータ集だね。登場する女の子は、隠れキャラを含む10人と大勢だ。

女の子のエッチな姿のオンパレードといわんばかり

これが麻雀のシーン。このときの相手の女の子は脱がない

こーんなかわいい女の子だって、麻雀で勝ってしまえば……

ほら、脱いでしまった。さあもうひといきだ。いってみよう!

隠れキャラの女の子もいるのだ

MSXの画面がなくても
# COMING SOON
## 新作発売予定表をちょっぴりガイド

## クリムゾンII

●対応機種:MSX2/2+●媒体:2DDディスク●VRAM:128K●価格:未定●ジャンル:ロールプレイング●発売:スキャップトラストより年内発売予定。

昨年、同社より発売されたRPG『クリムゾン』の続編。ゲームストーリーも、前作の50年後という設定で完全に続きものになっている。ただし、ゲームシステムとしては新しい趣向も盛りこまれている。

基本的には、パーティ形式のRPGで、どちらかというとドラクエタイプのつくりだ。今回は、5人のパーティで旅をする。ゲームの前半は、主人公以外のキャラクタ4人の物語になっていて、ここで、4つの小ストーリーをクリアすることによって、よりキャラへの思い入れが強められるというしくみ。前作よりグレードアップされて期待大。(写真はPC88版)

## ロードス島戦記

●対応機種:MSX2/2+●媒体:2DDディスク●VRAM:128K●価格:9,800円●ジャンル:ロールプレイング●発売:ハミングバードより夏(7～9月ごろ)発売予定。

昨年、他機種で発売された、大人気のファンタジーRPGの移植版。カノン、マーモ、ヴァリス、モス、フレイム、アラニアの6国からなるロードス島を舞台に、島内の戦乱の中、旅の途中の冒険者が巻きこまれていくという設定。

ゲームは6人までのパーティ形式。比較的オーソドックスなタイプのRPGだ。魔法も70種類と豊富に用意されていて、RPGマニアも満足するつくりの本格派のゲームだ。

同名小説が原作で、グラフィックの原画は有名アニメーターが担当しているという大作なのだ。

ここのところ、たて続けにMSXに新作を出しているハミングバードに、ぜひがんばってほしい1本といえるだろう。はやく、MSX版を見てみたい。(写真はPC98版)

**お話だけでもいいですか?**

〈ドラスピMSX2で登場?!〉ナムコから新作の情報だ。発売のほうは年末ごろとやや先だけど、あの『ドラゴンスピリット』が登場する。ディスクかROMかはまだ未定。したがって、価格もまだ未定。そのうえFM音源には対応しないという。だけど、音楽はPSGでもSCC(あたりまえ)でもない。では、いったいどんな音源であのドラスピサウンドを聞かせてくれるのだろう?

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

# 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

## ■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

| 月 | 発売予定日 | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格 |
|---|---|---|
| 6月 | 8日 | ◑ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,940円♪ |
| | 10日 | ファンタジーⅢ(D)/ボーステック/9,800円♪ |
| | 10日 | めいず君(D)/㈱日本テレネット/5,800円♪ |
| | 上旬 | ミッドガルツSIDEA(D)/ウルフチーム/8,800円♪ |
| | 中旬 | ミッドガルツSIDEB(D)/ウルフチーム/8,800円♪ |
| | 中旬 | 雅子組データ集(D:タケルでのみ販売)/デービーソフト/2,600円★ |
| | 中旬 | T&EマガジンディスクスペシャルNo.2(D:タケルでのみ販売)/T&Eソフト/2,600円♪ |
| | 26日 | FM音楽館(本)/徳間書店/1,300円(税込) |
| | 下旬 | テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円 |
| | 下旬 | 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円 |
| | 下旬 | 銀河(D)/システムソフト/6,800円 |
| | 下旬 | ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円 |
| | 下旬 | ⊕プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円♪ |
| | 下旬 | アグニの石(D)/ハミングバードソフト/7,800円 |
| | 下旬 | 美少女コントロール(D)/ハード/6,800円 |
| | 下旬 | アンジェラス(D)/エニックス/8,200円♪ |
| 7月 | 1日 | ハイディフォス(D)/ヘルツ/7,800円 |
| | 8日 | MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/400円(税込) |
| | 8日 | ディスクステーション夏休み号(D)/コンパイル/3,880円♪ |
| | 20日 | トワイライトゾーンⅢ(D)/グレイト/7,800円 |
| | 中旬 | D.C.コネクション(D)/リバーヒルソフト/8,800円♪ |
| | 中旬 | シンセサウルスVer.2.0(D)/BIT²/7,800円♪ |
| | 中旬 | ガウディ(D)/ウルフチーム/9,800円♪ |
| | 21日 | アークティック(R)/ポニーキャニオン/5,800円 |
| | 22日 | アンデッドライン(D)/T&Eソフト/6,800円♪ |
| | 22日 | ヴァリスⅡ(D)/㈱日本テレネット/8,800円♪ |
| | 下旬 | ワークスGT(D)/BIT²/価格未定 |
| | 下旬 | ◑ディスクパック2(D)/パナソフトセンター/価格未定♪ |
| | 下旬 | ガルフストリーム(D)/ザイン・ソフト/8,800円 |
| | 下旬 | ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円 |
| | ? | 激突ペナントレース2(R)/コナミ/価格未定 |
| | ? | ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円 |
| 8月 | 8日 | MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/390円(税込) |
| | 8日 | ◑ディスクステーション6号(D)/コンパイル/1,940円♪ |
| | 上旬 | 神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円♪ |

| 月 | 発売予定日 | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格 |
|---|---|---|
| 8月 | 20日 | ガールズパラダイス(D)/グレイト/7,800円 |
| | 21日 | A列車で行こう(R)/ポニーキャニオン/7,800円 |
| | ? | ●ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/7,800円 |
| 9月以降発売日未定 | | 信長の野望　戦国群雄伝(D)/光栄/9,800円(サウンドウェア付き12,200円)♪ |
| | | 信長の野望　戦国群雄伝(R)/光栄/9,800円(サウンドウェア付き12,200円)♪ |
| | | 水滸伝(媒体未定)/光栄/価格未定 |
| | | シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円♪ |
| | | エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定 |
| | | 白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定 |
| | | ガルフォース　怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円 |
| | | ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定 |
| | | クリムゾンⅡ(D)/スキャップトラスト/価格未定 |
| | | ローグアライアンス(D)/スタークラフト/9,800円 |
| | | メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円 |
| | | ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定 |
| | | センターコート(D)/ナムコ/価格未定♪ |
| | | 私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定 |
| | | 蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定 |
| | | テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円 |
| | | シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定 |
| | | エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定 |
| | | 殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円 |
| | | ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円 |
| | | ウルティマⅤ(D)/ポニーキャニオン/価格未定 |
| | | JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円 |
| | | 棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円 |
| | | ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 |
| | | サイレントサービス(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 |
| | | パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定 |
| | | 極道陣取り2(D)/マイクロネット/価格未定 |
| | | まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円 |
| | | 死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/7,800円 |
| | | ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/価格未定 |
| | | 火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定 |
| | | ジャックニクラウスプロフェッショナルゴルフ(D)/ビクター音楽産業/価格未定 |
| | | 銀河英雄伝説(D)/ボーステック/価格未定♪ |

この情報は5月25日現在のものです。

★『POWERFULまあじゃん2』が必要です。

# FAN CLIP

## 歴史シミュレーションの世界を本と音楽の分野にも広げていく

# 光栄

マーケティング室の松井智利主任(左)と金丸一郎氏。新設されたばかりの部署だが、広報や市場調査など幅広く活動している。今回の取材では案内役になっていただいた

戦国群雄伝の移植作業にいそがしいソフトウェア部。媒体、価格は111〜112ページに

出版部と小林伸一部長。ソフトのマニュアルを作る部門もここにある。マニュアル作りのほうでは、最新技術のDTP(デスクトップパブリッシング=卓上出版)の方向に進もうとしているところだ

サウンドウェア室と粟野敏和室長。いまは本社の隣にある古い木造家屋にあるが、建設中の本社ビルが完成して引っ越せば、録音スタジオを持つ本格的な音楽制作プロダクションの格好になる

光栄は、信長の野望のように奥が深い。シミュレーションゲーム以外にもビジネスソフトも作っているし、そのうえ、出版社でもあり、音楽プロダクションでもあるのだ。

それにしても、『信長の野望〈戦国群雄伝〉』のMSX版はいつ出るのだろうか。

「移植とはいえ、MSXはほかのパソコンと画面の解像度が違うために画面表示部分はやりなおしですし、データの改良やテストプレイで時間がかかるんですよ。でも、夏ごろには発売する予定です」(マーケティング室主任・松井氏)

本のほうは、すでに光栄のシミュレーションゲームの解説本を7点出版。どれも数万部から20万部近くの売れ行きだ。戦国群雄伝のハンドブックも、4月に出してすぐに増刷した。

「ゲームのヒントだけではなく、光栄の演出する歴史ドラマをいろんな形で楽しんでもらえる本作りをしているつもりです。秋には、仮題ですが『小説・信長の野望』も出す予定です」(出版部部長・小林氏)

著者は、信長の野望ファンであり、シミュレーション&ゲーム学会会員でもある、作家の檜山良昭さんの予定。また、コミックの企画も進めている。

音楽のほうは、戦国群雄伝、水滸伝、ジンギスカンのGMを出したばかりだ。

「オーケストレーションでやるのが前提です。アレンジも前田憲男さんや宮川泰さんなどの第一線の方にお願いして、たんなるGMではなくて、完成度の高い音楽を目指しています」(サウンドウェア室室長・粟野氏)

出版も音楽も、基本的には自社開発のゲームソフトをテーマにしたものだが、安易なキャラクタ商品ではなく、それぞれの分野で評価される本格的なものをじっくり作っている。

光栄はなにをやるにも本格的にこってしまう体質らしい。

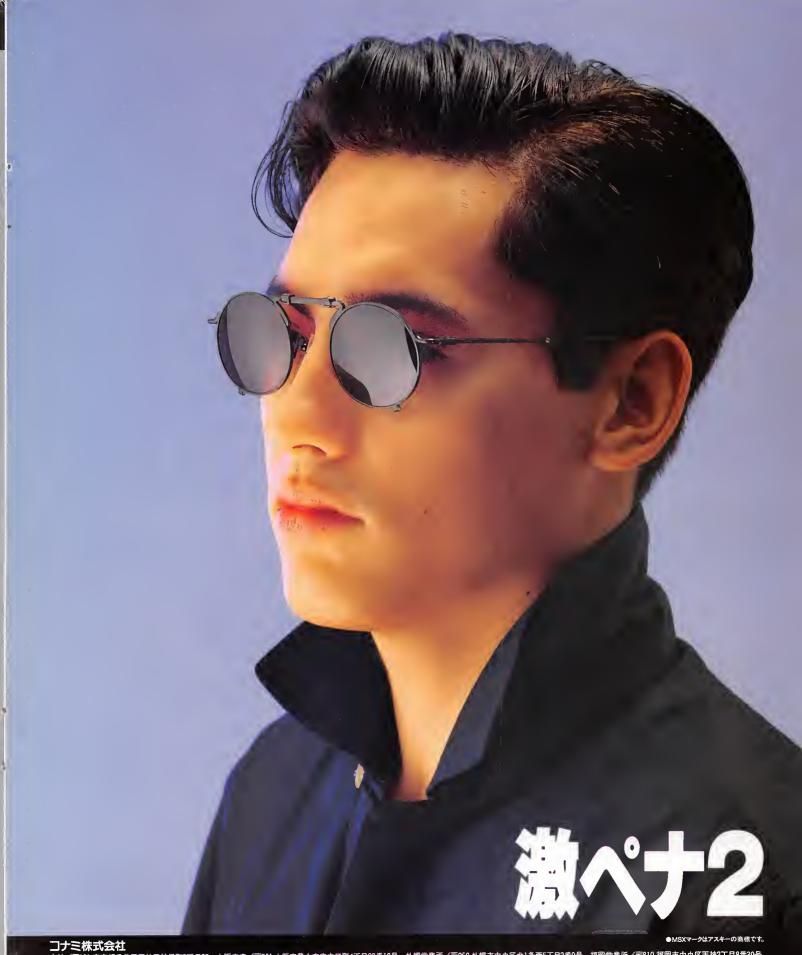
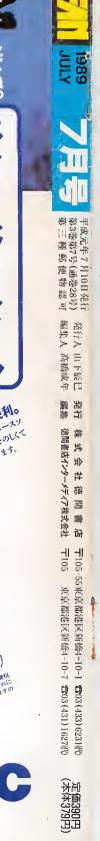
## EDITORIAL WEATHER

**読者の助けを**借りて『マイト・アンド・マジック』の攻略をやった十字軍が、新作の『マイト・アンド・マジック2』でまた同じ手口を試みようとしている。手、抜いてんじゃないの、とイヤミをいったら、ボスの影武者をやっている編集部Fが、「1か月まるまるやれば、コンプリートだけならなんとかできるかもしれませんが……」と青い顔で釈明した。M&M2の解法には何通りもあるし、アイテムの種類も多くて設定が細かいので、ほんとうに十字軍だけの力では無理なんだそうだ。いつも自信のなさそうないい方しかしない、3半荘連続焼き鳥のFが、これだけは自信たっぷりにいった。そうか……と納得したものの、じゃあ攻略情報を送ってくる読者というのはいったいどんな人なんだ、と不思議な気持ちになってしまった。

**次号8月号は** ものすごくあたりまえだが、この日は1年に1度しかない **7月8日発売!**

■PUBLISHER=山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR=髙橋成年■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIDR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之■SENIOR EDITOR=渋谷隆■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+永吉敏男■ASSISTANT EDITORS=太田雅季+金子謹子+川尻敦史+神保郁雄+引田伸一+福成雅英+藤本勝己+松村賢司+諸橋康一■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+中澤真+横川理彦+星野博和+琴坂洋一+高田陽〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 EDITDRIALDESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+小松雅彦+奥川奈津子+福田克徳+荒井智宏+佐藤基樹+デザイラ〈釜田泰行+柳井孝之〉+鈴木潤+井沢俊二+高田亜季■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフー/+野見山つつじ+市川誠+尾台誠+成田保宏■CDVER ARTISTS=中野カンフー/+椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成幸〉+㈱ワードポップ〈筒井雅浩・篠原正彦・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER=大日本印刷株式会社

## AD INDEX

ASCII
ASCII CORPORATION
本格的RPGとお色気パロディの融合
カオスエンジェルズ待望のMSX2版、新登場
●総数300枚近いグラフィック。
●女の子のモンスターひとりに対し、エンディングだけでも30枚を超えます。
最低6枚のグラフィックを用意、BGMも女の子によって変わります。
ハード&メロウ
遥かなる昔、この国の北には広大な王国があった。栄華を極めた王国も時の流れには逆らえず、衰退の一途をたどり、ついには滅んでしまったという。今では、この王国の華々しさ、艶やかさが伝説のように語られるだけだ。そして今、貴方は酒場で出会ったひとりの老人からひとつの鍵を手渡された。それは、その「北の国」の伝説の塔、ウロボロスの鍵だという。老人は年老いてしまった為に貴方に自らの夢をたくしたのであった。まるで謎に魅かれ、運命に操られるように……と、ここまでは今までにもあるRPGの姿。しかし、カオスエンジェルズはそれだけではない。カワイイ女の子のモンスターを倒したとき…貴方へのお楽しみが待っている。老人が"このウロボロスの塔の最上階まで辿り着いた者は欲望のすべてが、かなえられる"と言った言葉の真実は……。
正統派RPGのストーリーを土台に、甘美な世界に貴方を誘う、まったく新しいタイプのRPG。
【青竜】
ドラゴンの一族の中でも、知能が高く強力な存在であるとされる青竜。彼女はどうやら龍神(水の守護神)のようです。正統派ドラゴンの血を引く者として、崇められてきたものですからあくまでもおしとやかにセマリます。しかし、相当な実力者ですから甘くみていると酷い目に逢います。また、苦労すれば楽しみも増すというもの。あなたは純日本的な彼女はお好みですか。
【金星ガメ】
金星ガメというのはゲームの作者の想像の産物。(一説によると、某SF小説の中に出て来る「金星ガニ」のもじりだとか)硬い甲羅を持っていて、自分の身に危険が迫るとすぐに隠れてしまいます。殻に閉じ込もった彼女を倒すには、ちょっとしたコツが必要になりますが、苦労した後はお楽しみが待っています。
?
?
?
カオス★エンジェルス
Chaos Angels
MSX2 (MSX2+も可)対応 3.5-2DD(2枚組)(VRAM128K)
定価:7800円
(※表示価格には消費税が別途付加されます。)
MSX-MUSIC対応
(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)
新 発 売
〈もれなく特製ステッカーが付いています。〉
※画面写真は開発中のものです。
株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080

激ペナ2
●MSXマークはアスキーの商標です。
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—7